PFAFF®

creative 2170

Mode d‘emploi

Cette machine à coudre à usage domestique est conforme aux normes IEC/EN 60335-2-28 et UL1594.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

Lors de l'utilisation d'un appareil électrique, les précautions de sécurité essentielles doivent toujours être respectées, y compris les suivantes :

Lisez attentivement toutes les instructions avant d'utiliser cette machine à coudre à usage domestique.

DANGER - Pour éviter tout risque d'électrocution :

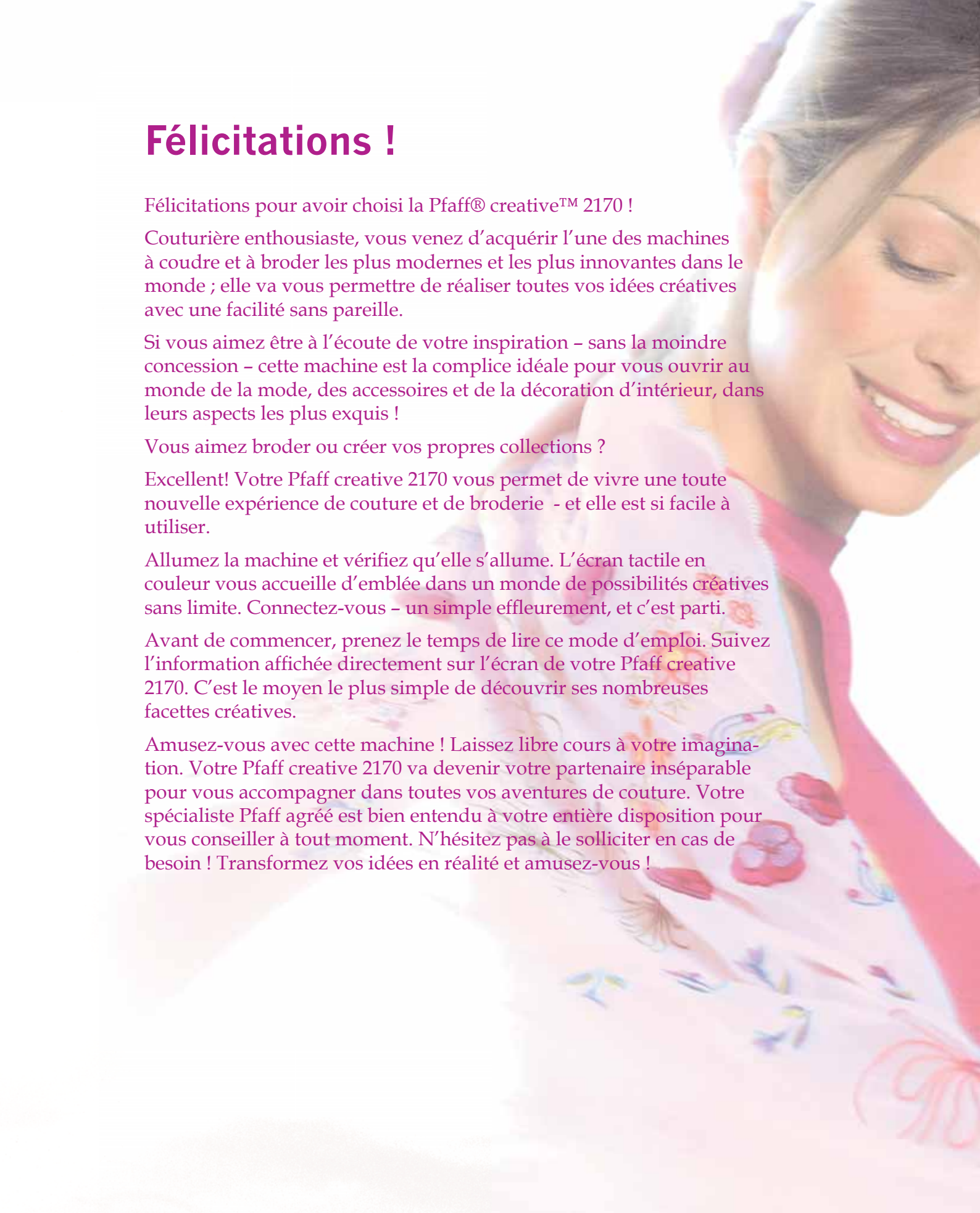
- La machine à coudre ne doit jamais rester sans surveillance quand elle est branchée. Débranchez toujours cette machine de la prise électrique après son utilisation et avant de la nettoyer.
- Débranchez-la toujours avant de changer une ampoule. Remplacez l'ampoule par une ampoule de même type et de même puissance (5 Watts).

ATTENTION - Pour réduire le risque de brûlures, d'incendie, d'électrocution ou de blessures :

- Cette machine à coudre ne doit pas être utilisée par des personnes (y compris des enfants) aux capacités physiques, mentales et sensorielles réduites ou ne possédant pas l'expérience et les connaissances nécessaires à moins qu'elles n'aient reçu des instructions spécifiques ou bénéficient de la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité pour utiliser la machine à coudre.
- Les enfants doivent être surveillés afin de s'assurer qu'ils ne jouent pas avec la machine à coudre.
- N'utilisez cette machine à coudre que pour l'usage prévu, comme décrit dans ce manuel. N'utilisez que les accessoires recommandés par le fabricant, conformément à nos indications.
- N'utilisez jamais cette machine à coudre avec un cordon électrique ou une prise endommagée, ni si elle ne marche pas correctement, si elle est tombée ou endommagée ou encore si elle est tombée dans de l'eau. Emmenez la machine à coudre chez le revendeur ou le centre technique le plus proche pour qu'elle soit examinée, réparée ou que les réglages électriques ou mécaniques nécessaires soient effectués.
- Ne faites jamais fonctionner la machine à coudre si le système de ventilation est obstrué. Ne laissez pas les peluches, la poussière ou les chutes de tissus s'accumuler dans la ventilation ou dans la pédale de commande.
- N'approchez pas les doigts des parties mobiles, en particulier au niveau de la zone située autour de l'aiguille de la machine.
- Utilisez toujours la plaque à aiguille appropriée. L'aiguille risque de se casser avec une plaque non adaptée.
- N'utilisez jamais d'aiguilles tordues.
- Ne tirez pas sur le tissu et ne le poussez pas pendant la couture. Vous éviterez ainsi de désaxer l'aiguille puis de la casser.
- Éteignez la machine à coudre (« O ») pour faire des réglages dans la zone de l'aiguille, par exemple enfiler l'aiguille, la changer, bobiner une canette ou changer le pied presseur, etc.
- Débranchez toujours la machine à coudre de la prise électrique pour enlever les couvercles, lubrifier ou quand vous faites l'un des autres réglages mentionnés dans le manuel d'instructions.
- Ne faites jamais tomber ou ne glissez aucun objet dans les ouvertures.
- N'utilisez pas la machine à l'extérieur.
- N'utilisez pas votre machine à proximité de bombes aérosols ou de vaporisateurs ou lorsque de l'oxygène est administré.
- Pour débrancher, commencez toujours par éteindre votre machine (interrupteur en position 0), puis débranchez la prise.
- Ne débranchez pas la machine en tirant sur le cordon. Pour débrancher, saisissez la prise, et non le cordon.
- Tenez la prise quand vous enroulez le cordon dans l'enrouleur. Ne la faites pas « claquer » contre l'enrouleur.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

Félicitations !



Félicitations pour avoir choisi la Pfaff® creative™ 2170 !

Couturière enthousiaste, vous venez d'acquérir l'une des machines à coudre et à broder les plus modernes et les plus innovantes dans le monde ; elle va vous permettre de réaliser toutes vos idées créatives avec une facilité sans pareille.

Si vous aimez être à l'écoute de votre inspiration – sans la moindre concession – cette machine est la complice idéale pour vous ouvrir au monde de la mode, des accessoires et de la décoration d'intérieur, dans leurs aspects les plus exquis !

Vous aimez broder ou créer vos propres collections ?

Excellent! Votre Pfaff creative 2170 vous permet de vivre une toute nouvelle expérience de couture et de broderie - et elle est si facile à utiliser.

Allumez la machine et vérifiez qu'elle s'allume. L'écran tactile en couleur vous accueille d'emblée dans un monde de possibilités créatives sans limite. Connectez-vous – un simple effleurement, et c'est parti.

Avant de commencer, prenez le temps de lire ce mode d'emploi. Suivez l'information affichée directement sur l'écran de votre Pfaff creative 2170. C'est le moyen le plus simple de découvrir ses nombreuses facettes créatives.

Amusez-vous avec cette machine ! Laissez libre cours à votre imagination. Votre Pfaff creative 2170 va devenir votre partenaire inséparable pour vous accompagner dans toutes vos aventures de couture. Votre spécialiste Pfaff agréé est bien entendu à votre entière disposition pour vous conseiller à tout moment. N'hésitez pas à le solliciter en cas de besoin ! Transformez vos idées en réalité et amusez-vous !

Table des matières

1

INTRODUCTION 1:7-1:18

Tableau récapitulatif des points 1:8-1:10
Points fantaisie creative 2170 1:11-1:13
Machine 1:14
Éléments constitutifs de l'unité de broderie 1:15
Éléments constitutifs du cercle à broder 1:15
Accessoires standard 1:16-1:18

2

PRÉPARATION 2:1-2:24

Mode d'emploi 2:2
Commutateur de tension 2:2
Branchement électrique 2:2
Branchement de la pédale 2:2
Changement de pied presseur 2:5
IDT (Double Entraînement Intégré) 2:6
Changement d'aiguille 2:7
Griffes d'entraînement 2:7
Bobinage de la canette à partir du porte-bobine 2:8
Enfilage 2:8
Bobinage de la canette à partir du second porte-bobine 2:9
Bobinage de la canette à partir du troisième porte-bobine 2:9
Bobinage de la canette pendant l'exécution d'une broderie 2:10
Bobinage de la canette par l'aiguille 2:10
Réglage de la vitesse de bobinage de canette 2:11
Mise en place de la canette et du boîtier-canette 2:12
Détecteur de fil de canette 2:12
Mise en place de la canette 2:12
Insertion du boîtier de canette 2:12
Correction de la tension du fil de bobine 2:13
Tension du fil 2:13
Enfilage de l'aiguille 2:14
Enfileur-aiguille 2:14
Fil de canette 2:15
Enfilage de l'aiguille double 2:15
Releveur de pied presseur 2:16
Genouillère électronique 2:16
Remarques générales 2:17
Gestionnaire de données creative 2:18-2:19
Mise à jour de votre machine 2:20-2:23

3

COUTURE 3:1-3:28

Boutons de fonction 3:2
Fonctions du mode Couture 3:3-3:6
Écran d'accueil 3:7
Barre d'outils 3:7-3:10
Sélection de point 3:11
Modification d'un point utilitaire 3:11
Modification d'un point fantaisie 3:12
Point d'arrêt 3:12
Positions d'aiguille 3:13
Inversion 3:13
Point droit 3:14
Point zigzag triple - No 4 3:14
Programme de bâti 3:14
Boutonnières 3:15-3:18
Mise en place du guide pour boutonnière sensormatic 3:15
Pose du pied pour boutonnière - N° 5A 3:15
Boutonnière avec fil guimpeur 3:17
Boutonnière à œillet avec fil guimpeur 3:17-3:18
Couture de boutons 3:19
Oeillets 3:19
Reprisage 3:20
Reprisage avec le point élastique 3:20
Points Overlock 3:21
Point invisible - N° 30 3:22
Point invisible élastique - N° 31 3:22
Point cocotte - N°11 3:23
Point de chausson - N° 13 3:23
Pose de fermetures à glissière - point N°1 3:23
Ourlet roulé avec le pied n° 7 3:24
Couture à l'aiguille double 3:24
Couture de points Maxi avec une aiguille double 3:24
Quatre directions de couture 3:25-3:26
Menu personnel 3:27
Démo 3:28
Options de messages 3:28

4

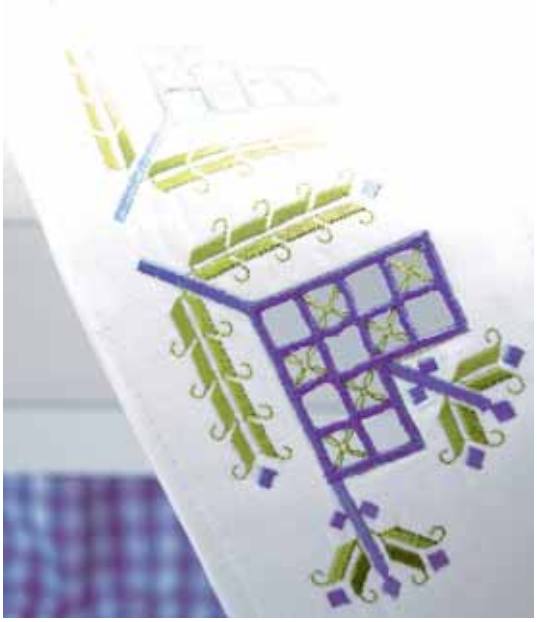
COUTURE DÉCORATIVE 4:1-4:28

Remarques générales sur la couture décorative 4:2
Sélection de points fantaisie 4:2
Modifications des réglages de point 4:3
Séquence de couture 4:4-4:10
Création d'une séquence de couture 4:5
Disposition des points dans une séquence de couture 4:6
Réglage d'une séquence de couture existante 4:7
Insertion d'un point dans une séquence de couture 4:7
Insertion d'un point au début d'une séquence de couture 4:7
Enregistrement d'une séquence de couture 4:8
Fermeture d'une séquence de couture sans l'enregistrer 4:9
Suppression d'une séquence de couture 4:9
Sélection et ouverture d'une séquence de couture enregistrée 4:9
Ouverture à partir de la mémoire de la machine 4:10
Ouverture à partir d'une creative memory card 4:10
Stitch Creator 4:11
Placement de différents points 4:13
Combinaison de différentes parties de motifs 4:14
Options supplémentaires pour l'édition des points fantaisie 4:15
Quilting 4:16-4:19
Patchwork 4:16
Piéçage du dessus du quilt 4:18
Piqûre dans le creux de la couture 4:18
Pointillé libre 4:19
Patchwork avec applications 4:19
Tapering 4:20
Broderie anglaise 4:22
Points de croix 4:23
Points de broderie antiques faits main 4:23
Couture en piqué libre 4:24
Points MAXI 4:24
Fronçage au point droit 4:25
Bords coquille 4:25
Lettres 4:26
Édition d'une séquence de lettres 4:27
Enregistrement d'une séquence de lettres 4:27
Monogrammes 4:28

5

BRODERIE 5:1-5:70

Fenêtre de broderie 5:2-5:7
Menu contextuel de broderie 5:8-5:9
Accessoires de broderie 5:10
Pose du pied à broder 5:10
Insertion d'une carte 5:10
Escamotage des griffes d'entraînement 5:11
Débrayage de l'IDT 5:11
Retrait de la genouillère 5:11
Connexion de l'unité de broderie 5:12
Cercle à broder 5:13
Poser le cercle 5:13
Enlever le cercle 5:13
Retirer l'unité de broderie 5:13
Commencer à broder 5:14
Encerclement du tissu 5:15
Motifs individuels de broderie d'une carte 5:16-5:17
Icône de changement de couleur 5:18
Broderie multicolore 5:19
Broderie d'une seule couleur 5:20



Déplacement du motif dans le cercle 5:20
Broderie 5:21
Agrandissement de l'image 5:22
Positionnement des motifs dans le cercle de broderie 5:22
Positionnement précis d'un motif 5:23-5:25
Points géants 5:26
Broderie de monogrammes et de lettres 5:27-5:30
Arcs de cercle ;combinaisons de broderie 5:31-5:32
Création automatique de points 5:33-5:34
Zoom avant 5:35
Gestionnaire de données creative 5:36
Champs source et cible du gestionnaire de données creative 5:37
Travailler dans un champ du gestionnaire de données creative 5:38-5:40
Formats de fichiers 5:40
Utilisation de l'adaptateur de cercle à broder 5:40
Positionnement automatique du cercle 5:40
Préparation d'une carte creative memory card pour l'enregistrement 5:41
Transfert de motifs de l'ordinateur à votre Pfaff creative 2170 5:41
Utilisation du gabarit de broderie 5:42
Positionnement correct de la broderie 5:42-5:43
Entoilages 5:44-5:45
Aiguilles 5:45
Fils 5:46
Broderie en applications 5:47
Broderie Richelieu 5:47
MOTIFS INTÉGRÉS 5:49-5:70

6

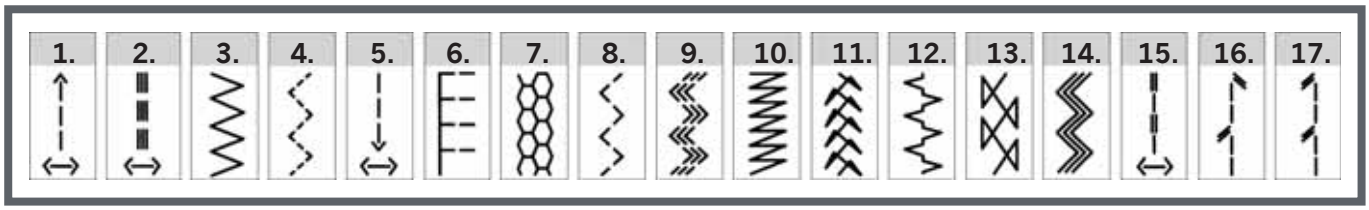
ENTRETIEN 6:1-6:11

Remplacement de la plaque à aiguille 6:2
Nettoyage 6:2
Changement de l'ampoule électrique 6:3
Que faire si ...? 6:4-6:5
Index 6:6-6:10
Caractéristiques techniques 6:11

INTRODUCTION

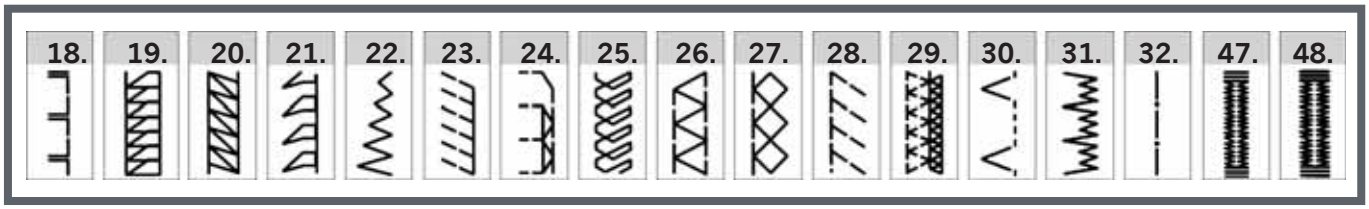
Tableau récapitulatif des points

Points utilitaires



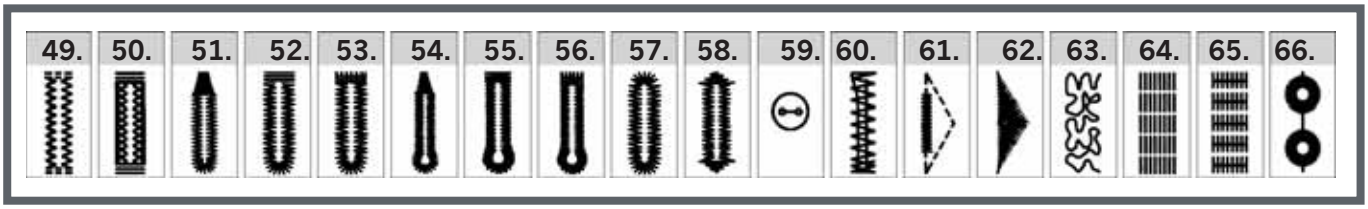
N° de point.	Désignation	Applications
1	Point droit	Pour les coutures et les surpiqûres. De nombreuses positions d'aiguille pour la couture sur les bords et celle des fermetures à glissière.
2	Triple point droit stretch	Pour renforcer les coutures, par exemple bas de pantalon et emmanchures, ou encore les surpiqûres décoratives. Avec de nombreuses positions d'aiguille.
3	Point zigzag	Pour surfiler les coutures, coudre des applications et poser de la dentelle.
4	Triple point zigzag	Point résistant pour le surfilage, coudre un élastique, repriser et poser des empiècements.
5	Point droit en marche arrière	Programmez un point arrière permanent pour les séquences décoratives. Également pour les gros ouvrages.
6	Point de surfilage élastique	Utilisez-le pour coudre et surfiler les tissus en coton et élastiques.
7	Point nid d'abeille	Point élastique et décoratif pour une jolie finition d'ourlets sur les tissus extensibles, les applications élastiques décoratives et la couture avec une canette de fil élastique.
8	Point élastique	Point résistant pour le surfilage, coudre un élastique, repriser et poser des empiècements.
9	Point triple stretch	Pour l'insertion d'élastiques dans les vêtements de sport et les maillots de bain.
10	Point zigzag	Pour surfiler les coutures, coudre des applications et poser de la dentelle.
11	Point cocotte	Pour l'assemblage, les ourlets à effet de jours décoratifs et le patchwork.
12	Point zigzag élastique d'ornementation	Pour l'assemblage de plusieurs couches de tissus épais tels que le cuir ou l'éponge.
13	Point de chausson	Point très élastique et décoratif pour les ourlets des survêtements et tenues décontractées.
14	Triple point zigzag extensible	Point élastique pour les ourlets décoratifs et les surpiqûres.
15	Point de quilting	Pour des surpiqûres d'aspect cousu-main (quilts et autres).
16	Point de quilting	Pour des surpiqûres d'aspect cousu-main (quilts et autres).
17	Point de quilting	Pour des surpiqûres d'aspect cousu-main (quilts et autres).

Points utilitaires



N° de point.	Désignation	Applications
18	Quilting, applications ou pointillés	Pour les applications sur quilt ou les pointillés avec effet fait main.
19	Point overlock fermé	Pour assembler et surjeter les tissus extensibles en une seule opération. La couture fermée empêche le bord du tissu de s'effilocher.
20	Point overlock fermé	Pour assembler et surjeter les tissus extensibles en une seule opération. La couture fermée empêche le bord du tissu de s'effilocher.
21	Point overlock ouvert	Pour assembler et surjeter les tissus extensibles en une seule opération.
22	Point zigzag, aiguille placée à droite ou à gauche	Pour poser des applications, des cordonnets et broder des oeillets.
23	Point overlock standard	Pour assembler et surjeter les tissus extensibles en une seule opération.
24	Point overlock bords finis	Pour assembler et surjeter les tissus extensibles en une seule opération.
25	Point pour pose de pièces sur tricot fin	Utilisé pour réparer le jersey fin. Également pour la couture décorative et la finition des cols.
26	Point overlock fermé	Pour assembler et surjeter les tissus extensibles en une seule opération. La couture fermée empêche le bord du tissu de s'effilocher.
27	Point overlock stretch pour tricot	Pour assembler et surfiler les tissus à grandes mailles et le jersey.
28	Point Overlock	Pour assembler et surjeter les tissus extensibles en une seule opération.
29	Point overlock renforcé	Pour assembler et surfiler les tissus qui s'effilochent. Le bord tricoté renforce et évite que le bord coupé ne s'effiloche.
30	Point invisible	Pour faire des ourlets invisibles sur les étoffes en coton.
31	Point invisible élastique	Pour faire des ourlets invisibles et surfiler les tissus extensibles.
32	Point de bâti	Pour bâtir différentes pièces de tissu.
47	Boutonnière fine	Boutonnière pour chemisiers, chemises et lingerie.
48	Boutonnière standard	Boutonnière de base pour chemisiers, chemises et lingerie. Également pour les taies d'oreiller.

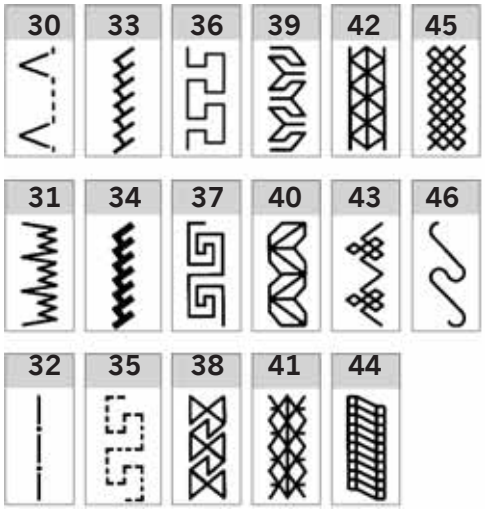
Points fantaisie



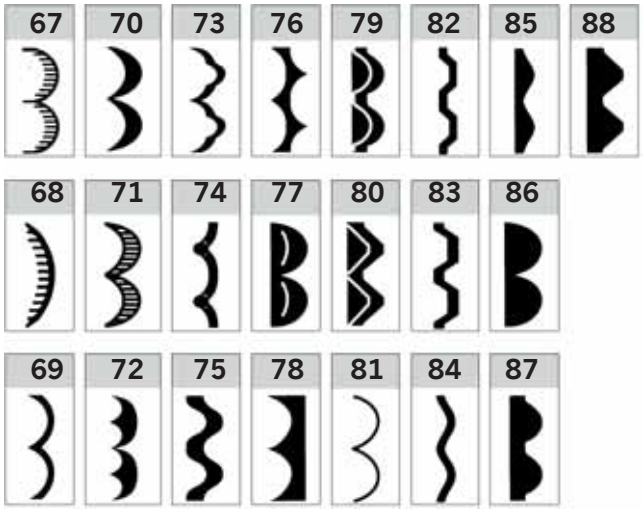
N° de point.	Désignation	Applications
49	Boutonnière stretch	Boutonnière pour tissus extensibles.
50	Boutonnière au point de croix	Boutonnière fantaisie pour les vestes et pour embellir d'autres vêtements.
51	Boutonnière arrondie avec renfort en pointe	Boutonnières de jupes, de vestes et de pantalons.
52	Boutonnière arrondie avec renfort en longueur	Boutonnières de jupes, de vestes et de pantalons.
53	Boutonnière à bout arrondi avec renfort en travers	Boutonnières de jupes, de vestes et de pantalons.
54	Boutonnière à œillet avec renfort en pointe	Boutonnières de tailleur pour vestes et pantalons en denim. Ou pour un effet décoratif sur des rideaux de cuisine ou de douche. Placez des anneaux dans les boutonnières pour accrocher les rideaux.
55	Boutonnière à œillet à arrêt	Boutonnières de tailleur pour vestes et pantalons en denim. Ou pour un effet décoratif sur des rideaux de cuisine ou de douche. Placez des anneaux dans les boutonnières pour accrocher les rideaux.
56	Boutonnière professionnelle à oeillet	Boutonnières de tailleur pour vestes et pantalons en denim. Ou pour un effet décoratif sur des rideaux de cuisine ou de douche. Placez des anneaux dans les boutonnières pour accrocher les rideaux.
57	Boutonnière arrondie	S'utilise pour les vêtements ou vestes légères.
58	Boutonnière décorative avec renfort en triangle	Boutonnière fantaisie pour les vestes et pour embellir d'autres vêtements.
59	Programme de couture de bouton	Pour coudre les boutons à deux ou à quatre trous.
60	Renfort	Pour poser des boucles de ceintures ou renforcer les poches.
61	Renfort pour denim	Renfort fantaisie pour les poches de jupes et de pantalons.
62	Renfort décoratif	Renfort décoratif pour jupes et pantalons.
63	Point pointillé	Point de reprisage aléatoire pour réparer les accrocs et les déchirures. Fantastique également pour la décoration.
64	Point de reprisage programmable	Longueur de point programmable pour le répéter sur de gros accrocs.
65	Point de reprisage renforcé programmable	Longueur de point programmable pour le répéter sur de gros accrocs. Points horizontaux renforcés.
66	Oeillets	Créez des oeillets pour vos vêtements et la décoration d'intérieur. Fantastique également pour la décoration d'ouvrages nostalgie.

Points fantaisie creative 2170

Points utilitaires

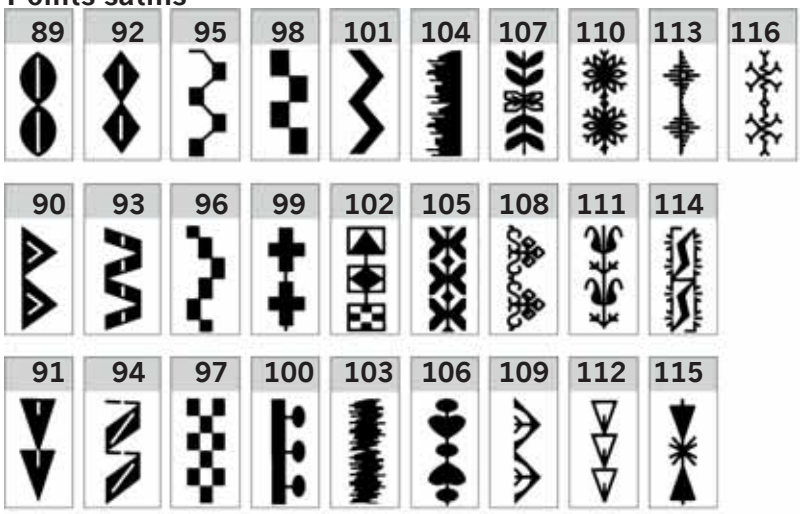


Festons

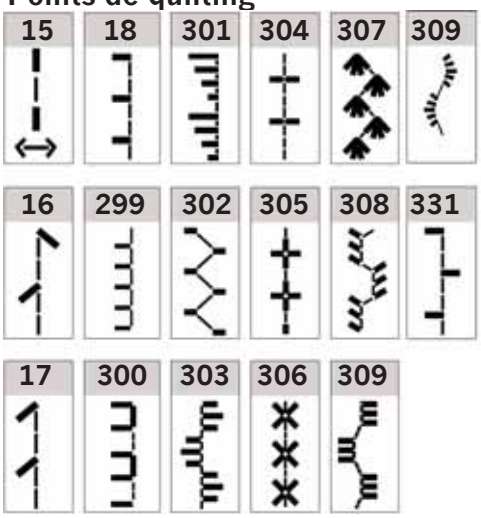


Pour les points 30, 31 et 32, vous trouverez des explications plus détaillées dans la présentation d'ensemble des points aux pages 1 à 9.

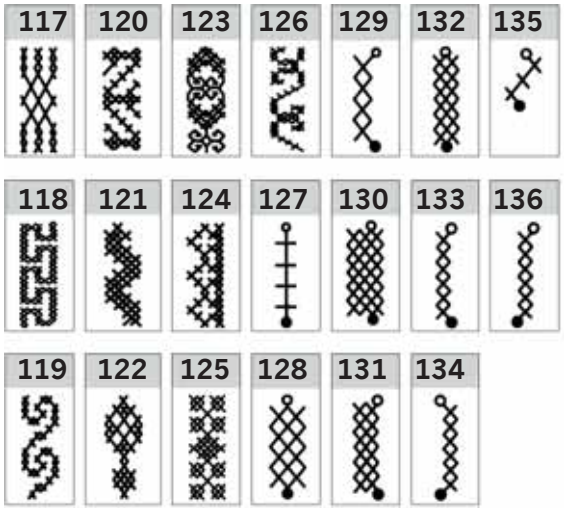
Points satins



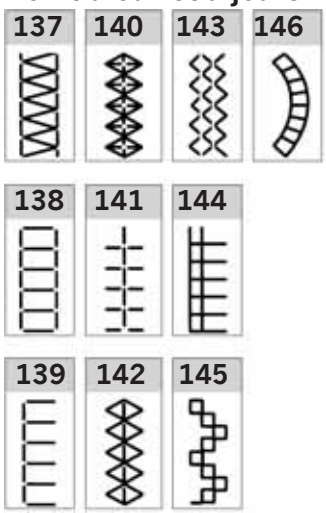
Points de quilting



Points de croix

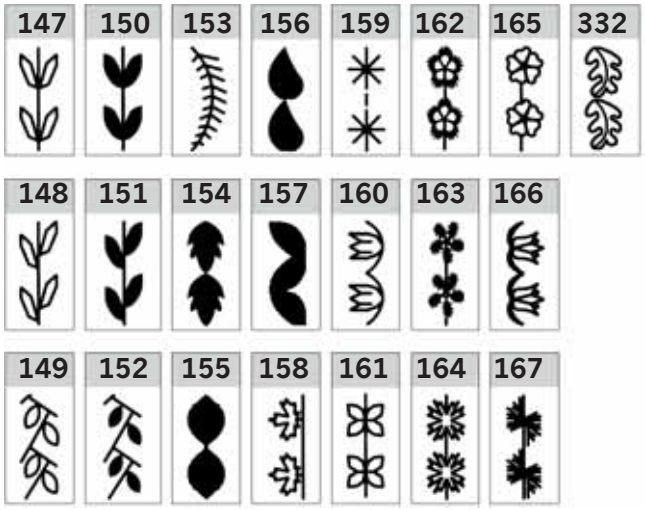


Point d'ourlet à jours

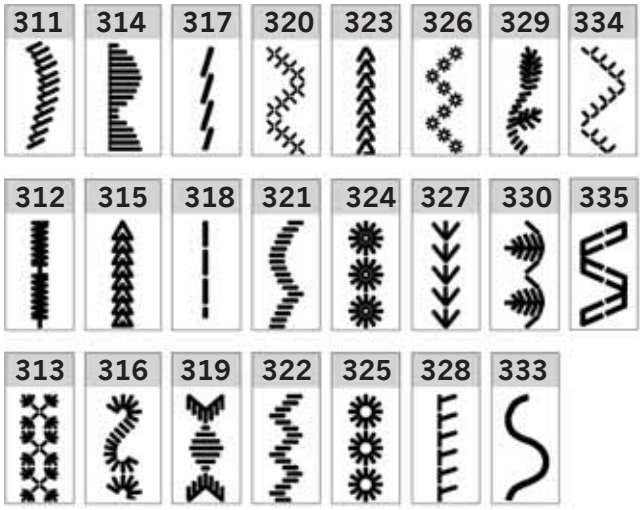


Points fantaisie creative 2170

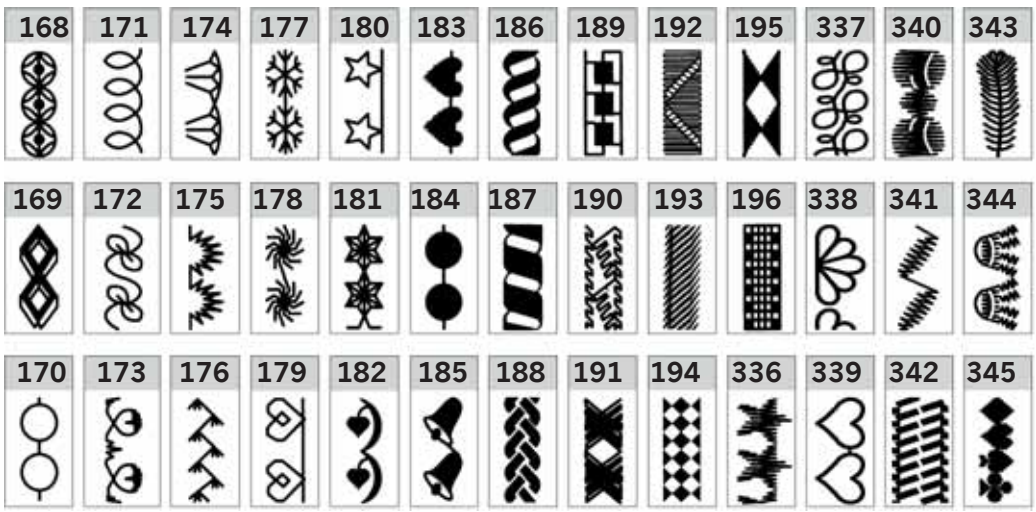
Feuilles et fleurs



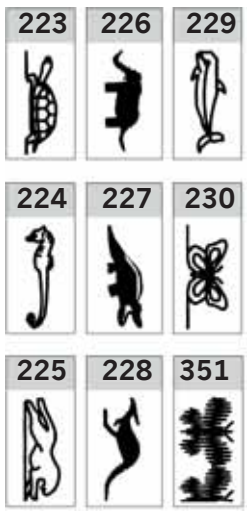
Motifs de broderie traditionnels faits à la main



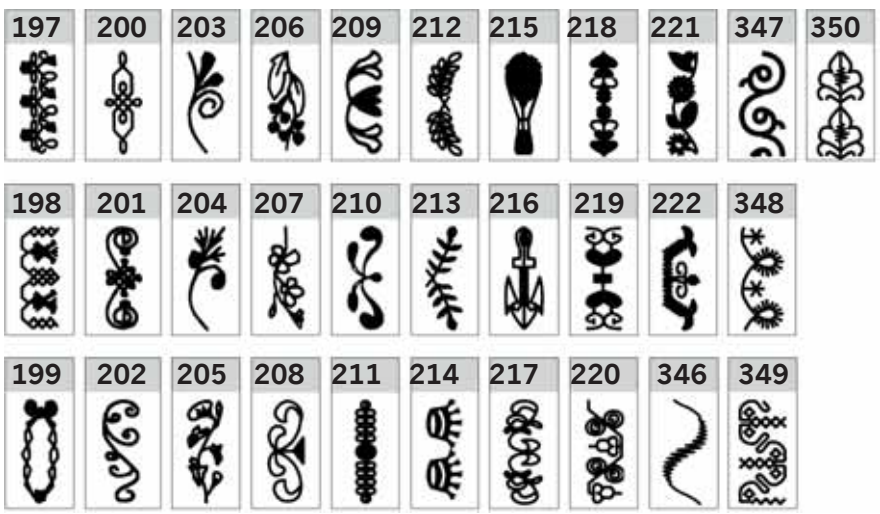
Points fantaisie 1



Animaux



Points fantaisie 2

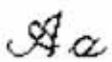


Points fantaisie creative 2170

Points MAXI

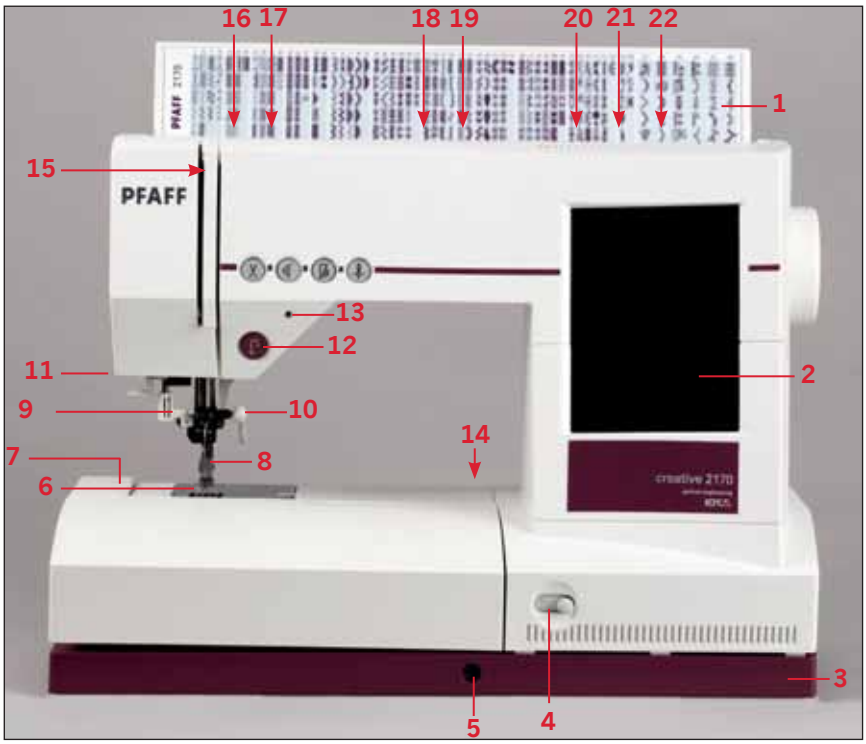
231	236	241	246	251	256
232	**237**	**242**	**247**	**252**	**257**
233	**238**	**243**	**248**	**253**	**258**
234	**239**	**244**	**249**	**254**	**259**
235	**240**	**245**	**250**	**255**	**260**

Lettres

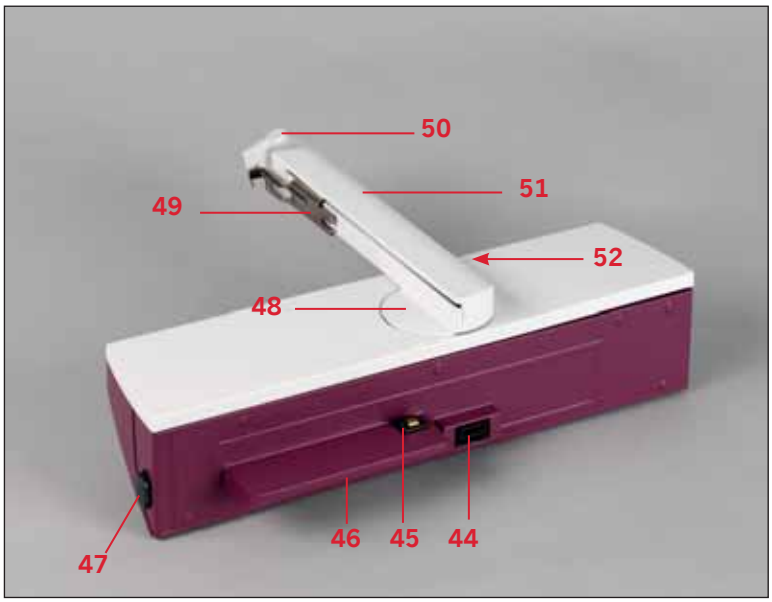
Script	Block	Outline	Comic	Cursive	MAXI 1	MAXI 2
						

Vue d'ensemble de la machine

Éléments constitutifs de la creative 2170



1 Couvercle supérieur avec tableau de points
2 Écran tactile couleur
3 Socle
4 Taquet d'escamotage des griffes d'entraînement
5 Connexion de genouillère
6 Griffes d'entraînement
7 Bras libre
8 Barre du pied presseur
9 Enfileur-aiguille
10 Vis de fixation de l'aiguille
11 Coupe-fil
12 Bouton de marche arrière
13 Lampe témoin du détecteur de fil de canette
14 Prise de connexion pour unité de broderie
15 Levier de relevage du fil
16 Dispositif de pré-tension pour l'enfilage et le bobinage de canette
17 Guide-fil pour l'enfilage et le bobinage de canette
18 Porte-bobine avec étrier
19 Second porte-bobine
20 Insertion du troisième porte-bobine
21 Commande de bobinage de canette
22 Dévidoir de canette
23 Volant
24 Commande de contraste d'affichage
25 Fentes de carte avant et arrière
26 Boutons de déblocage des fentes de carte
27 Commutateur de tension
28 Prise de raccordement du cordon électrique
29 Prise de branchement de la pédale
30 Interrupteur principal
31 Coffret-accessoires
32 Plaque à aiguille
33 Guide-fils, droit et gauche
34 Lampe de couture (Max. 5 W.)
35 Fente d'enfilage
36 Poignée de transport
37 Bouton coupe-fil
38 Bouton Début de motif
39 Bouton Couture lente
40 Bouton aiguille en haut/en bas
41 Levier du pied presseur
42 IDT – Double Entraînement Intégré



Éléments constitutifs de l'unité de broderie

44 Prise de connexion à la machine
45 Verrou de fixation à la machine
46 Bras de guidage inférieur
47 Bouton de dégagement de l'unité de broderie
48 Pivot du bras de broderie
49 Glissière métallique de fixation du cercle à broder
50 Levier de déblocage du cercle à broder
51 Bras de broderie
52 Poignée en renfoncement de relevage et de rotation du bras de broderie

Éléments constitutifs du cercle à broder

53 Tige d'enclenchement
54 Deux tiges de fixation du cercle
55 Picots de fixation des clips
56 Repères de positionnement du gabarit
57 Vis de tension du tissu

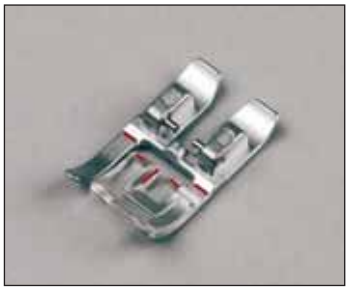
Accessoires standard

Pied presseur standard N°0 A

Référence n° : 820 244-096

Pied pour fermeture à glissière N°4

Référence n° : 820 248-096



Pied point fantaisie avec IDT No. 1 A (pour IDT)

Référence n° : 820 254-096

Pied pour boutonnière N°5 A

Référence n° : 820 299-096

Pied point fantaisie No. 2 A (ne convient pas avec l'IDT)

Référence n° : 820 260-096

Guide pour boutonnière N°10

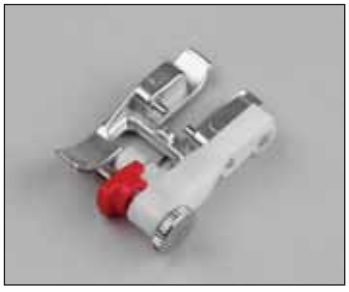
Référence n° : 820 294-096

Pied point de broderie Maxi No. 8 (ne convient pas avec l'IDT)

Référence n° : 820 259-096

Pied pour reprisage N°6

Référence n° : 820 243-096



Pied ourlet invisible avec IDT No. 3

Référence n° : 820 256-096

Pied ourlet roulé n° 7

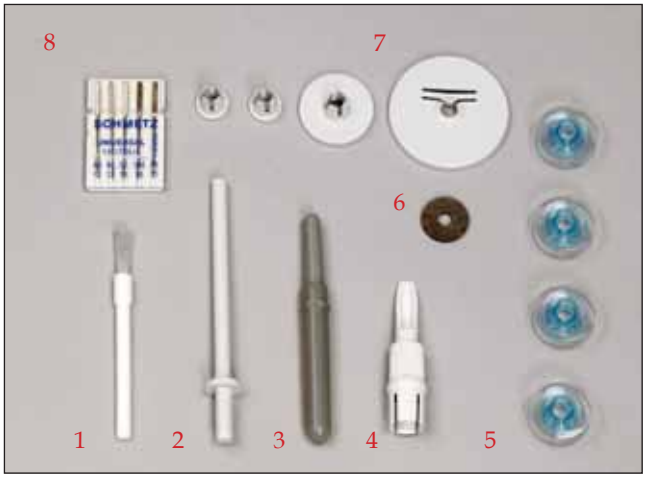
Référence n° : 820 249-096

Pied à broder creative fantaisie

Référence nº : 820 280-096

Guide-bord Nº3

Référence nº : 820 251-096



1. Brosse

Référence nº : 93-847-979-91

2. Porte-bobine supplémentaire

3. Découvit

Référence nº : 99-053-016-91

4. Changeur d'ampoule / Changeur de plaque à aiguille

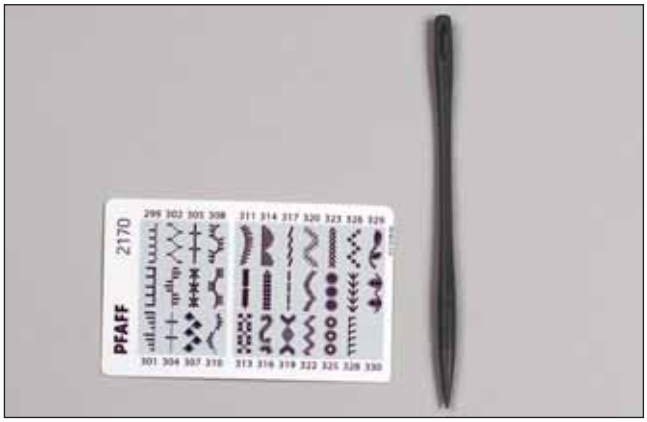
Référence nº : 820 292-096

5. Canettes

6. Patin en feutre

7. Etriers

8. Aiguilles



Stylet

Référence nº : 412 69 34-01

Carte de points – Points de quilting antiques et points de broderie faits main

Référence nº : 412 74 69-06

Unité de broderie

Cercles à broder

1. CERCLE creative 80

80x80mm, avec adaptateur

Référence nº : 820 476-096

2. CERCLE ROND 120x115 mm

Référence nº : 93-039-343-44-000

3. Clips

Référence nº : 412 65 18-03

4. Adaptateur de cercle à broder

Référence nº : 820 477-096

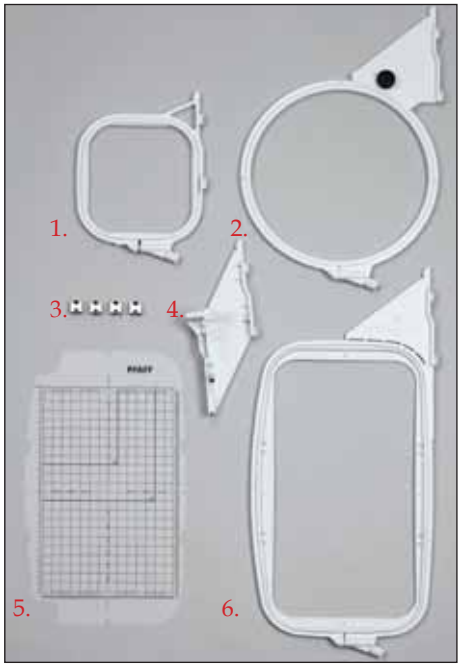
5. Gabarit de broderie

Référence nº : 412 86 21 01

6. CERCLE creative

225x140 mm

Référence nº : 93-039-340-44-000



1. File assistant

File Assistant

Avec File Assistant, vous pouvez télécharger des motifs de broderie directement sur internet pour les transférer vers votre creative 2170.

Référence nº : 412 84 16-96

2. Galerie de motifs creative

3. Câble USB

4. Dossier broderie rapide

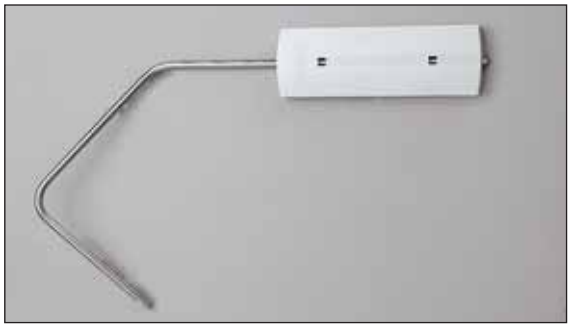
5. Carte Embroidery 300

6. Fils de broderie

Référence nº : 412 85 90-96

Genouillère

Référence nº : 412 70 57 02



MISE EN MARCHE

Mode d'emploi

Commutateur de tension

⚠ 220 - 240V / 120V

La tension de votre machine à coudre est réglée sur 220 - 240 V. Pour régler la tension sur 120 V (USA/Canada), vous devez utiliser le commutateur de tension se trouvant sous la machine.

Si vous n'êtes pas sûr(e) de la tension utilisée dans votre pays, vérifiez auprès de votre revendeur agréé Pfaff ou de toute autorité locale en matière d'électricité avant de brancher votre machine.

Branchement électrique

Branchez le cordon électrique dans la fiche de raccordement de la machine et dans la prise électrique.

Pour les États-Unis et le Canada :

Cette machine à coudre est équipée d'une prise polarisée à sens unique (une fiche est plus large que l'autre). Cette prise, destinée à réduire les risques de décharge électrique, est prévue pour s'adapter dans un seul sens à une prise polarisée. Si la prise ne s'insère pas complètement, mettez-la dans l'autre sens. Si le problème persiste, contactez un électricien qualifié pour l'installation une prise murale adaptée.

NE MODIFIEZ JAMAIS la prise !

Branchement de la pédale

Tirez le cordon rétractable de la pédale à la longueur qui vous convient. La pédale est pourvue d'un enrouleur automatique de cordon pour son rangement. Branchez la prise de la pédale de commande dans la fiche de branchement de la machine à coudre.

La vitesse de couture dépend de la pression exercée sur la pédale.

Les références de votre pédale rhéostat sont ATK 0080.

Interrupteur principal

Quand vous allumez votre machine (interrupteur sur I), la lampe s'allume ainsi que l'écran tactile couleur.

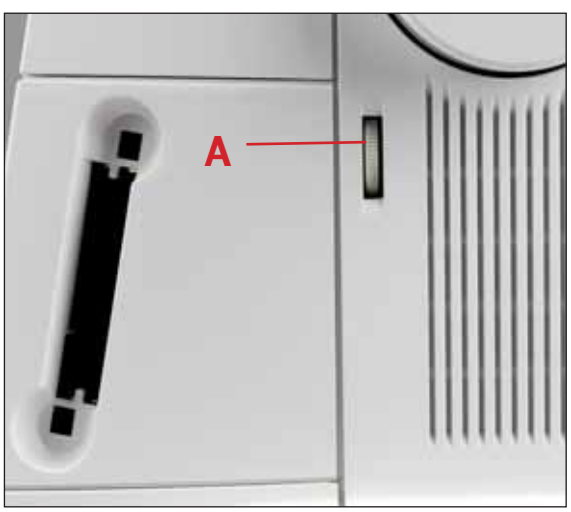
Votre machine est alors prête à fonctionner.

"0" = ARRÊT

"I" = MARCHE

Coupe-fil

Pour couper les fils, tirez-les de l'arrière vers l'avant dans le coupe-fil.



Contraste de l'écran

Le contraste de l'écran est réglable. Ce paramètre peut être modifié à l'aide du bouton de commande écran (A).

Mallette de transport

Rangez le cordon électrique, la pédale de commande et le Mode d'emploi dans le compartiment de rangement prévu à cet effet.

Couvercle

Ouvrez le couvercle.

Les points de la machine à coudre sont représentés à l'intérieur du couvercle.

Coffret-accessoires

Ouvrez le coffret-accessoires en appuyant sur la partie striée à gauche du couvercle et dégagez le couvercle en le tirant vers vous.

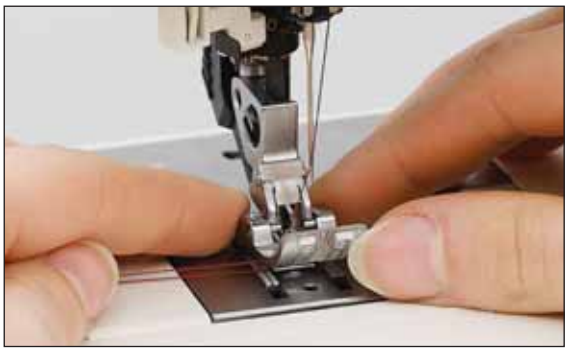
Bras libre

Pour pouvoir utiliser le bras libre, dégagez le coffret-accessoires amovible en le poussant vers la gauche et retirez-le en poussant vers le haut. Lors de la remise en place du coffret-accessoires, veillez à ce qu'il soit bien de niveau avec le bras libre de la machine.

Remarque: Les tissus fortement colorés peuvent déteindre sur la surface du plan de travail. Cette décoloration risque d'être très difficile, voire impossible à éliminer.

Par exemple, les mailles polaires ou les denim (rouges et bleus en particulier) sont excessivement teintés.

Si votre tissu/vêtement vous semble susceptible de déteindre, lavez-le avant de commencer à le coudre ou à le broder.



Changement de pied presseur

Retrait du pied presseur

Éteignez l'interrupteur principal.

Soulevez la partie avant du pied presseur vers le haut tout en appuyant sur la partie arrière jusqu'à ce qu'il se dégage de son support.

Pose du pied presseur

Placez le pied presseur sous son support, de manière à ce que, à la descente du pied, les broches du pied s'encliquettent dans le support du pied presseur.

Contrôle :

Assurez-vous que le pied presseur est correctement posé en remontant le releveur du pied.

Remarque : Si le releveur de pied presseur est débrayé pour la broderie ou le piqué libre, appuyez sur la pédale pour faire un point ou appuyez sur l'icône de piqué libre.

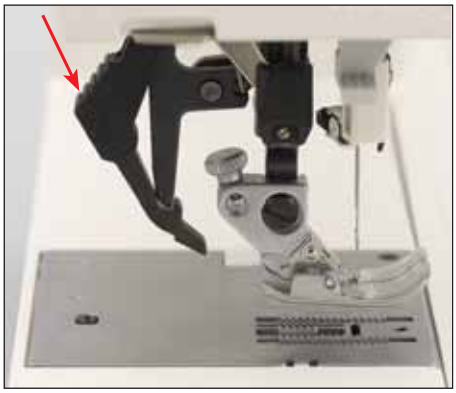
IDT (Double Entraînement Intégré)

Pfaff vous garantit des coutures impeccables sur tous les types de tissu grâce au système IDT. Comme pour les machines à coudre industrielles, l'IDT assure l'entraînement simultané du tissu par le haut et par le bas, avec une longueur de points uniforme. Le tissu est entraîné avec plus de précision. Dans le cas d'étoffes fines comme la soie ou les matières artificielles, l'IDT permet d'éviter les faux-plis dans les coutures. Grâce à la régularité de l'entraînement du tissu, le raccord des tissus à carreaux et à rayures ne pose plus le moindre problème. Pour le quilting, l'IDT assure un parfait alignement des épaisseurs de tissu et évite le débordement des couches supérieures.

Embrayage de l'IDT

Important : Quand vous utilisez l'IDT, utilisez un pied presseur avec évidemment à l'arrière.

Relevez le pied presseur. Enfoncez l'IDT vers le bas jusqu'à ce qu'il s'enclenche.



Débrayage de l'IDT

Tenez l'IDT entre deux doigts par le coude strié. Exercez une pression vers le bas, puis tirez-le vers l'arrière et guidez-le lentement vers le haut.

Remplacement de l'aiguille

⚠ **Éteignez l'interrupteur principal.**

Pour enlever l'aiguille : abaissez le pied presseur et faites remonter l'aiguille jusqu'à sa position levée. Desserrez la vis de fixation et retirez l'aiguille en la tirant vers le bas.

Pour insérer l'aiguille : Le talon plat A de l'aiguille doit être dirigé vers l'arrière. Abaissez le pied presseur et insérez l'aiguille en l'enfonçant aussi loin que possible. Tenez fermement l'aiguille et serrez ensuite la vis de fixation.

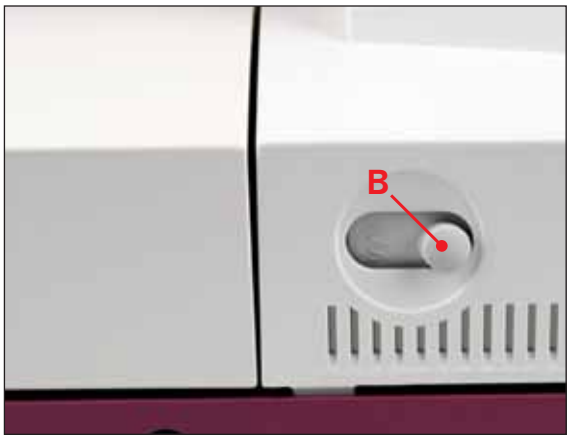
Griffes d'entraînement

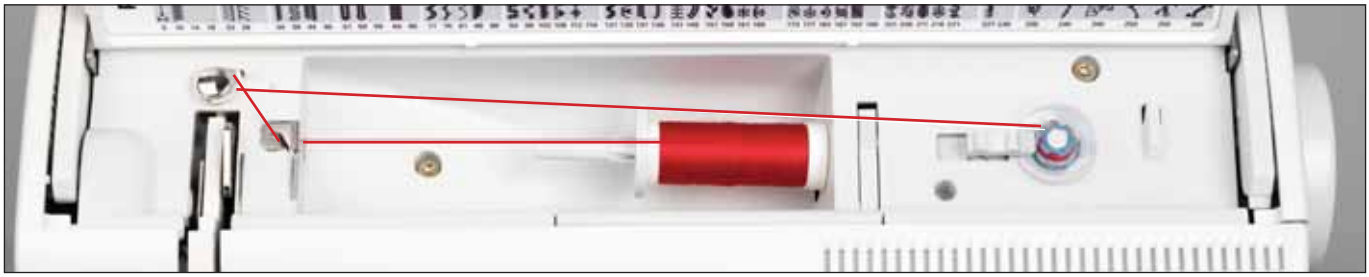
Pour certains types de travaux comme le quilting en piqué libre, le reprisage ou la broderie, les griffes d'entraînement doivent être escamotées. Sur la Pfaff *creative* 2170, deux méthodes sont possibles pour escamoter les griffes, l'une sur l'extérieur de la machine et l'autre à l'intérieur du compartiment de la canette.

Quelle que soit la méthode :

Relevez le pied presseur avant d'escamoter les griffes d'entraînement. Poussez le taquet A ou B vers la gauche.

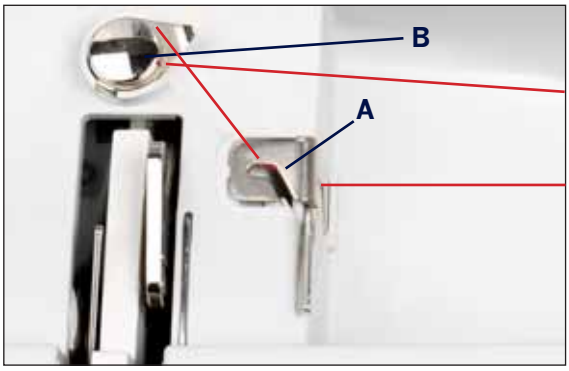
Pour remonter les griffes d'entraînement, déplacez les taquets A ou B vers la droite.





Bobinage de la canette à partir du porte-bobine

Choisissez un étrier d'un diamètre légèrement plus grand que la bobine. Vous pouvez par exemple utiliser le grand étrier pour les grosses bobines de fil et le petit pour les bobines de type conique. Placez la bobine de fil sur le porte-bobine. Glissez l'étrier tout contre la bobine.



Enfilage

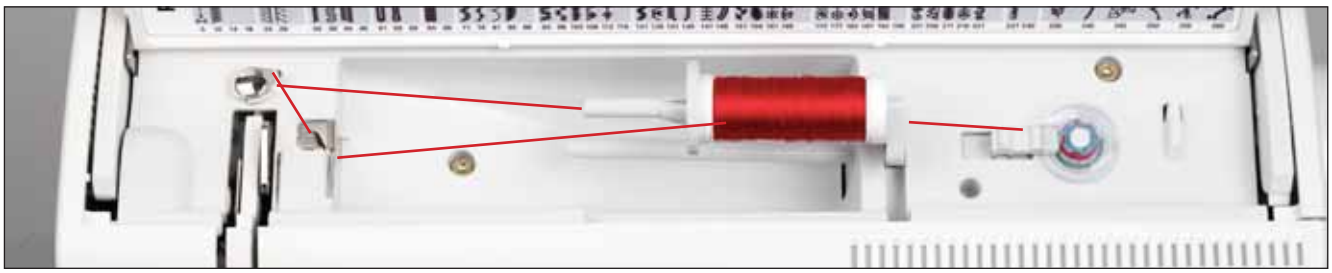
Placez le fil dans le guide (A) de l'avant vers l'arrière et tirez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre AU-DESSUS du guide-fil du dévidoir de canette (B).

Enroulez l'extrémité du fil autour de la canette plusieurs fois dans le sens des aiguilles d'une montre.

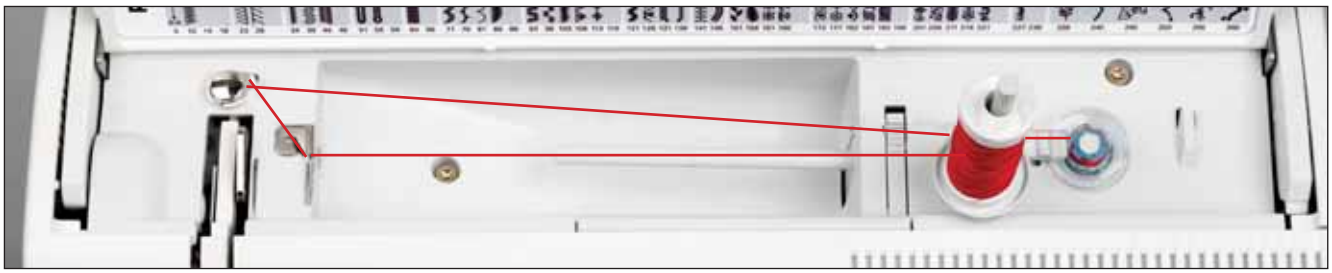
Remarque : Quand vous bobinez une canette, placez toujours le fil AU-DESSUS du guide-fil du dévidoir de canette (B) Placez la canette dans le dévidoir de canette avec le logo Pfaff dirigé vers le haut. Veillez à bien fixer la canette sur le dévidoir en plaçant la petite tige du dévidoir dans le trou de la canette.

Allumez l'interrupteur principal.

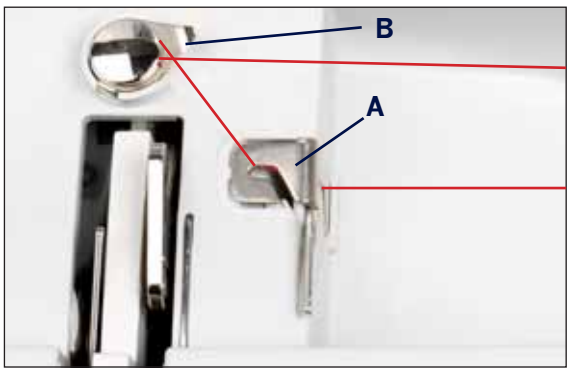
Commencez à bobiner la canette en poussant le bouton de bobinage vers la droite. Vous pouvez régler la vitesse de bobinage à l'aide de l'écran tactile en suivant les explications de la page 2:11. Dès que la canette est pleine, le bobinage s'arrête automatiquement. Coupez le fil et retirez la canette du bobineur.



1.



2.



1. Bobinage de la canette à partir du second porte-bobine

Relevez le deuxième porte-bobine et bloquez-le. Placez une bobine de fil avec un étrier approprié sur le porte-bobine.

2. Bobinage de la canette à partir du troisième porte-bobine

Insérez le troisième porte-bobine dans l'orifice prévu à cet effet. Placez l'étrier qui convient et une bobine dans le porte-bobine.

Enfilage

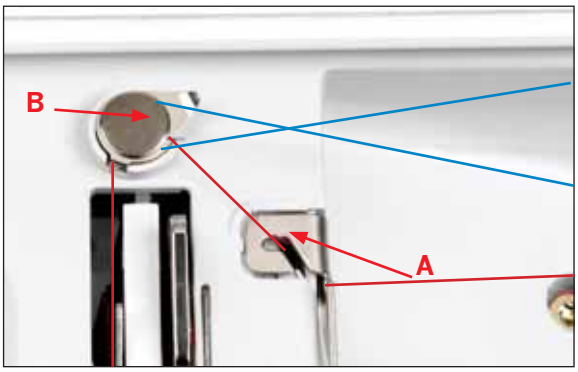
Placez le fil dans le guide-fil (A) de l'avant vers l'arrière et tirez dans le sens contraire des aiguilles d'une monte au-dessus du guide-fil du dévidoir de canette (B). Enroulez l'extrémité du fil autour de la canette plusieurs fois dans le sens des aiguilles d'une montre.

Commencez à bobiner la canette en poussant le bouton de bobinage vers la droite. Le bobinage s'arrête aussitôt que la canette est pleine. Coupez le fil et retirez la canette du dévidoir.

Bobinage de la canette pendant l'exécution d'une broderie

La *creative* 2170 est dotée d'un guide-fil pour le bobinage de la canette pendant l'exécution d'une broderie.

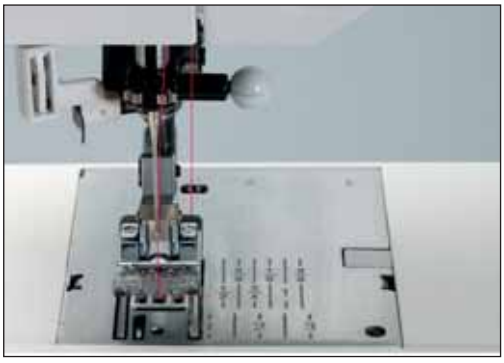
Le fil de l'aiguille (rouge) est placé dans le guide-fil (A) et sous le guide-fil du dévidoir de canette (B). Tirez le fil de la bobine (bleu) dans le sens contraire des aiguilles d'une montre en le passant au-dessus du guide-fil du dévidoir de canette. Enroulez l'extrémité du fil autour de la canette plusieurs fois dans le sens des aiguilles d'une montre.



Bobinage de la canette par l'aiguille

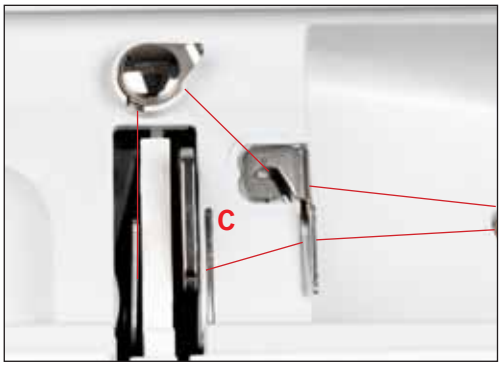
Vous pouvez bobiner une canette même si votre machine est complètement enfilée (voir les instructions d'enfilage à la page 2:14).

Relevez le pied presseur. Guidez le fil de l'aiguille vers la droite sous le pied presseur et vers le haut en le faisant passer par la fente d'enfilage à droite.



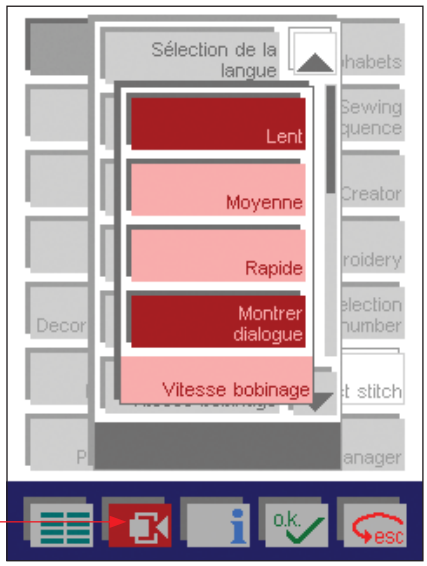
Placez le fil de la gauche vers la droite dans le releveur de fil (C).

Remarque : Le releveur doit être alors dans sa position la plus haute.



Guidez le fil vers la droite. Enroulez l'extrémité du fil autour de la canette plusieurs fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Commencez à bobiner la canette en poussant le bouton de bobinage vers la droite. Le bobinage s'arrête aussitôt que la canette est pleine. Coupez le fil et retirez la canette du dévidoir.

Remarque : Le coupe-fil situé à côté du dévidoir de canette permet de couper le fil après le bobinage de la canette.



Réglage de la vitesse de bobinage de canette

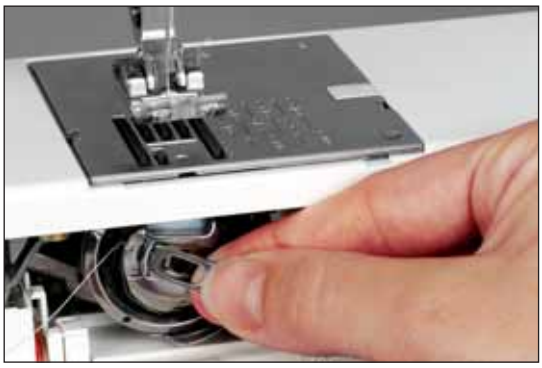
Vous pouvez sélectionner la vitesse de bobinage de la canette lorsque la machine est à l'arrêt. Dans le menu contextuel (A), vous trouverez une icône dénommée Vitesse de bobinage. Si vous effleurez cette icône, un menu déroulant s'affiche. Sélectionnez la vitesse de bobinage voulue : Lente, Moyenne ou Rapide.

Si vous effleurez l'icône Montrer dialogue, une fenêtre de sélection de vitesse s'ouvrira à chaque fois que le dévidoir de canette est mis en route.

Vous pouvez à tout moment réduire de moitié la vitesse que vous avez sélectionnée en effleurant le bouton de moitié de vitesse.

Remarque : Si vous bobinez une canette pendant que la machine à coudre est en marche, la vitesse de bobinage se règle automatiquement sur Lente.

Mise en place de la canette et du boîtier-canette

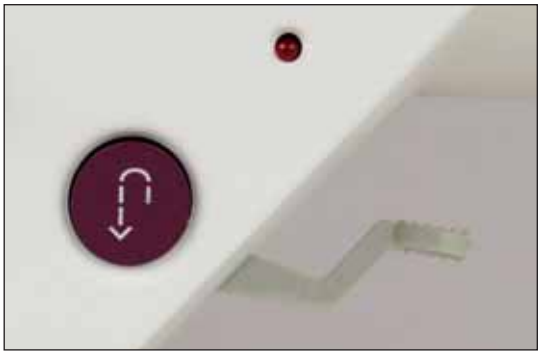


⚠ Éteignez l'interrupteur principal.

Ouvrez la porte du boîtier de canette à gauche en le faisant basculer vers l'avant.

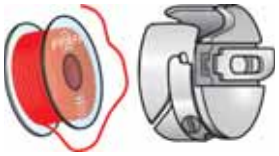
Soulevez la languette du boîtier de canette et sortez le boîtier de canette de la machine. Relâchez la languette de manière à pouvoir sortir la canette vide du boîtier.

Détecteur de fil de canette



Quand le fil de la canette arrive à la fin, le voyant rouge placé à côté du bouton de marche arrière se met automatiquement à clignoter. Un message d'avertissement apparaît également à l'écran. Cette fonction n'est active que si la porte du boîtier de canette est fermée.

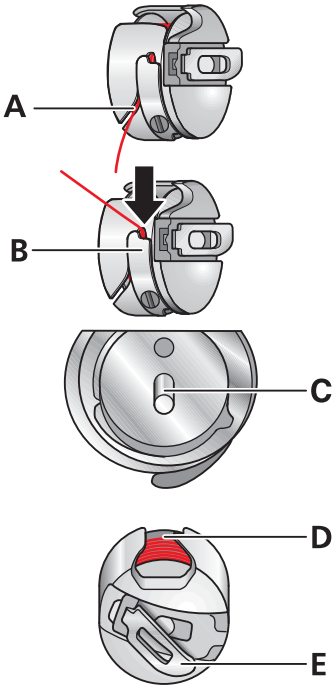
Mise en place de la canette



Insérez la canette pleine (en dirigeant le logo de Pfaff vers l'intérieur du boîtier) dans le boîtier. Tirez le fil dans la fente A, puis sous le ressort de tension du fil B jusqu'à ce qu'il ressorte dans l'ouverture (voir flèche).

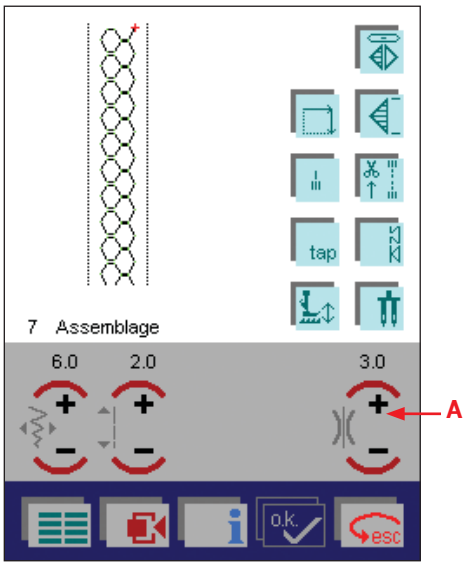
Contrôle : *Tenez le boîtier de manière à ce que la canette soit face à vous. Lorsque vous tirez sur le fil, la canette doit tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.*

Insertion du boîtier de canette



Soulevez la languette E et poussez le boîtier de canette à fond sur la broche C du crochet. L'orifice D du boîtier de canette doit être dirigé vers le haut.

Contrôle : *Tirez par mouvements saccadés sur le fil de la canette. Le boîtier de canette ne doit pas tomber du crochet.*



Correction de la tension du fil de bobine

Cette machine gère automatiquement la tension du fil de ses différents points. Selon le type de tissu et de fils que vous utilisez, un réglage manuel peut s'avérer nécessaire.

Si le fil de canette est visible sur l'endroit du tissu, ou si le fil de la bobine est visible sur l'envers du tissu, vous devez ajuster la tension.

La tension du fil de bobine se règle à l'aide de l'icône de tension (A) et de ses boutons + et -. Vos réglages reviendront à zéro quand vous sélectionnerez un nouveau point ou un motif. Pour enregistrer vos modifications et les réutiliser, reportez-vous au chapitre 3:12.

Tension du fil

Pour obtenir un joli point solide, la tension du fil de bobine doit être correctement réglée, de sorte à ce que les fils se croisent régulièrement entre les deux épaisseurs de tissu.

Les indications suivantes sont valables pour les travaux de couture en général :

Le fil de la canette est visible sur l'endroit du tissu :

Le fil de bobine est trop tendu.

Diminuez la tension du fil de la bobine.

Le fil de la bobine est visible sur l'envers du tissu :

Le fil de bobine n'est pas assez tendu.

Augmentez la tension du fil de la bobine.

Pour les points fantaisie et les boutonnières, le fil de la bobine doit être visible sur l'envers du tissu.

Enfilage de l'aiguille

Relevez le pied presseur. Placez une bobine de fil sur le porte-bobine et posez un étrier de taille appropriée.

Enfilez votre machine en plaçant le fil dans le guide-fil (A) de l'avant vers l'arrière puis, en le passant par la droite, passez-le sous le guide-fil du dévidoir de canette (B).

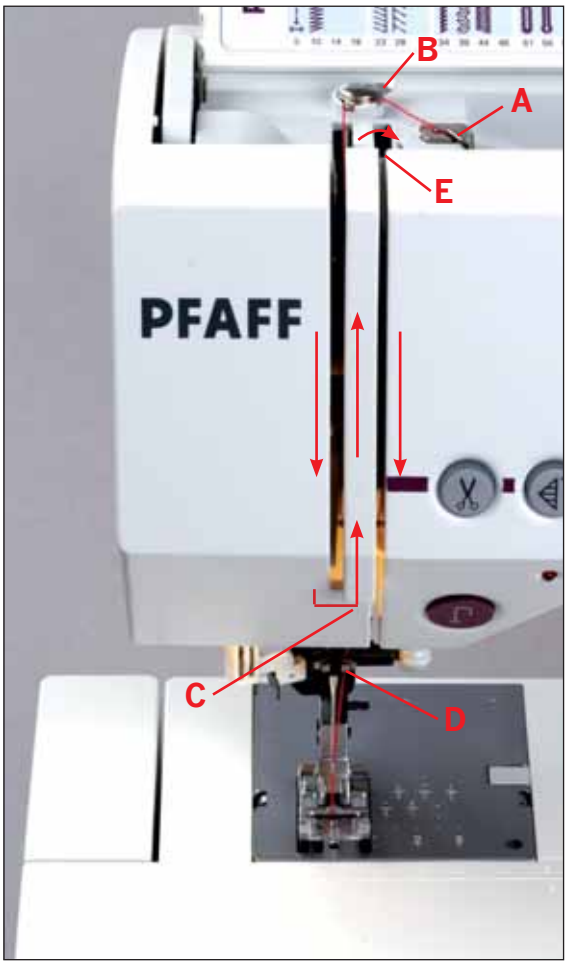
Guidez ensuite le fil vers le bas en le faisant passer par la fente d'enfilage gauche.

Placez le fil autour de la protubérance (C) et remontez-le vers le haut dans la fente d'enfilage droite jusqu'au releveur de fil. Le fil doit passer dans le levier de relevage de la gauche vers la droite. Repassez le fil dans la fente d'enfilage droite en le tirant vers le bas.

Faites passer le fil derrière un des deux guide-fils (D).

Pour enfiler l'aiguille, reportez-vous à la section suivante.

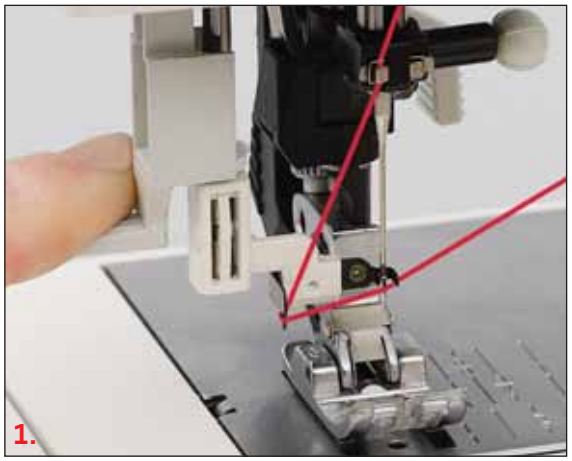
Remarque : Quand vous cousez, placez toujours le fil sous le guide-fil du dévidoir de canette (B).

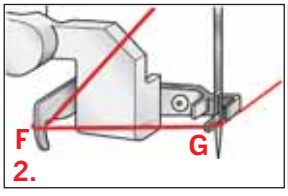


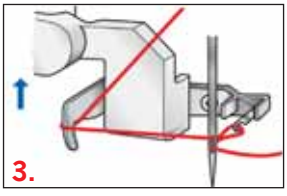
Enfileur-aiguille

Pour que l'enfilage de l'aiguille soit plus facile et plus rapide, votre machine est équipée d'un enfileur-aiguille Pfaff. Il vous permet d'enfiler l'aiguille automatiquement.

1. Abaissez le pied presseur. Ramenez l'enfileur-aiguille tout en bas à l'aide de la manette. Le petit crochet (G) pivote alors en direction du chas de l'aiguille.
2. Placez le fil par l'arrière sur le crochet (F) et sous le crochet (G) en tenant l'extrémité du fil légèrement tendu. Relâchez la pression de telle sorte que l'enfileur-aiguille se déplace lentement vers le haut.
3. En même temps, le crochet de l'enfileur pivote vers l'arrière et passe par le chas de l'aiguille. Relâchez un peu l'extrémité du fil de manière à ce qu'il forme une boucle derrière l'aiguille. Relâchez l'enfileur et tirez l'extrémité du fil restante par le chas de l'aiguille.

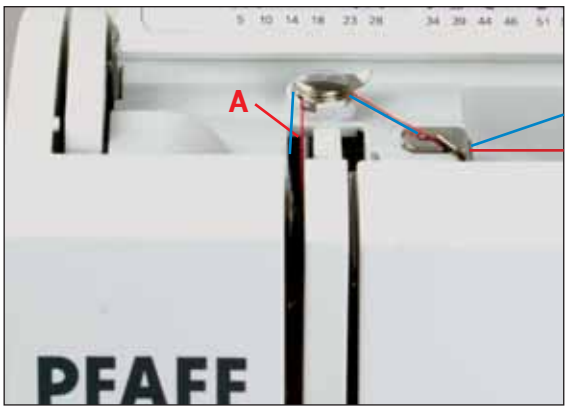






Ramener le fil de la canette sur le dessus

Relevez le pied presseur. Insérez le boîtier de canette et placez le fil à gauche (voir photo). Refermez la porte du boîtier. Placez le tissu sous le pied presseur et commencez à piquer. La machine tirera toute seule le fil sur le dessus.



Enfilage de l'aiguille double

Remplacez l'aiguille habituelle par une aiguille double.

Relevez le deuxième porte-bobine et bloquez-le. Placez une bobine de fil avec un étrier approprié sur le porte-bobine. Veillez à ce que les deux fils soient placés sous le guide-fil du dévidoir de canette. Pendant l'enfilage dans la fente gauche, assurez-vous de bien passer un fil à gauche et un fil à droite du disque de tension (A). Continuez à enfiler comme d'habitude, en veillant à ce que les fils ne se croisent pas.

Tirez le fil de droite dans le guide-fil droit et enfilez l'aiguille droite. Tirez le fil de gauche dans le guide-fil gauche et enfilez l'aiguille gauche.

il est impossible d'utiliser l'enfileur-aiguille automatique lorsque vous travaillez à l'aiguille double.

Releveur de pied presseur

Le pied presseur se relève et s'abaisse à l'aide du releveur du pied presseur.

Genouillère électronique

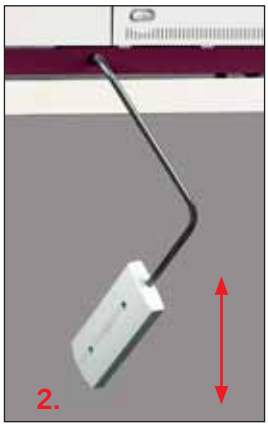
Votre machine Pfaff *creative* 2170 est munie d'une genouillère électronique qui permet de régler la hauteur du pied presseur.

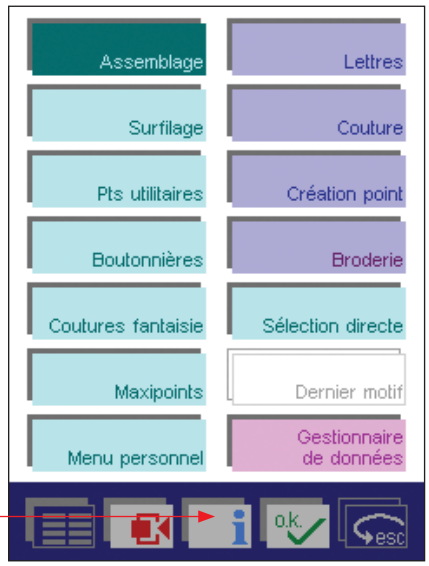
1. Insérez la genouillère totalement dans l'orifice prévu à cet effet.

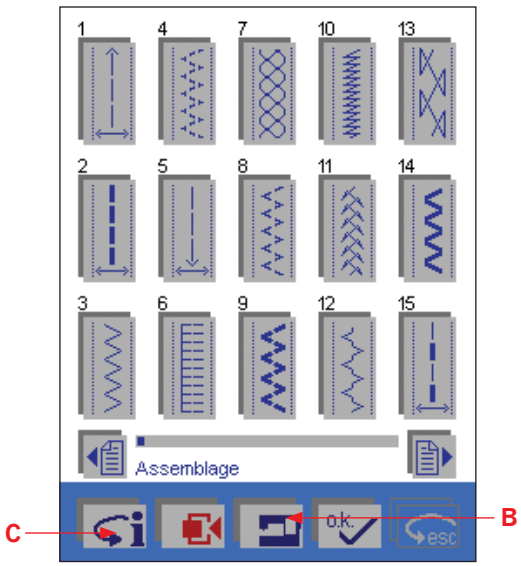
Remarque : le talon plat doit être placé vers le haut.

2. Ajustez la patte rectangulaire à votre hauteur de genou.

   Exercez une pression sur cette patte avec votre genou, en appuyant vers la droite pour voir remonter le pied presseur. Vous disposez alors de vos deux mains pour tourner le tissu !
3. Pour retirer la genouillère, il vous suffit d'extraire la tige métallique de son emplacement en tirant doucement vers l'avant.







Généralités sur la Pfaff *creative* 2170

Votre machine à coudre vous offre deux outils pour vous aider à coudre : le creative Assistant et l'Assistant Machine.

Creative Assistant

Votre Pfaff *creative* 2170 comporte la fonction creative Assistant (A) qui vous donne de l'information sur la manière d'utiliser la machine. En appuyant sur le bouton creative Assistant quand vous êtes dans le menu principal, vous obtenez des informations générales sur la machine. Si vous effleurez l'icône quand vous êtes dans un point, la fonction d'aide directe est lancée. Elle vous donne de l'information sur le pied à utiliser, etc.

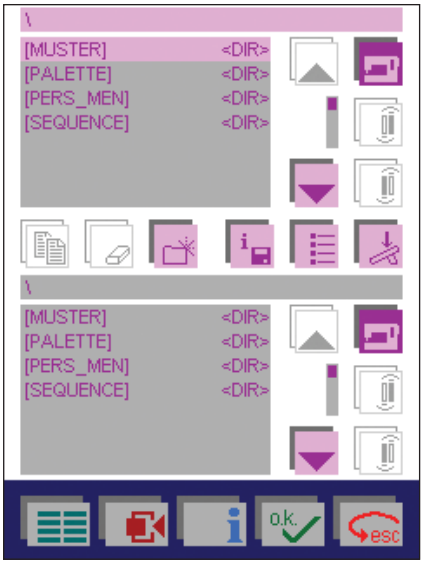
Assistant machine

Quand vous êtes dans le creative Assistant, vous accédez à la fonction Assistant machine en appuyant sur l'icône Assistant machine (B). L'Assistant machine vous donne de l'information sur la manière d'utiliser la machine. Vous avez le choix entre deux menus : Couture et Broderie. Vous y trouverez, entre autres, des instructions sur l'enfilage de l'aiguille, le bobinage de canette, le changement de pied presseur et d'ampoule de couture ainsi que sur la pose du cercle de broderie sur la machine.

Pour fermer le creative Assistant, appuyez sur l'icône (C). La barre d'outils change de couleur et les boutons redeviennent ceux de la barre d'outils habituelle.

Gestionnaire de données creative

Le Gestionnaire de données creative organise les points de votre Pfaff *creative* 2170. Ici, vous pouvez organiser les points, les séquences de points, les menus personnels et les programmes comme par exemple le programme de patchwork.

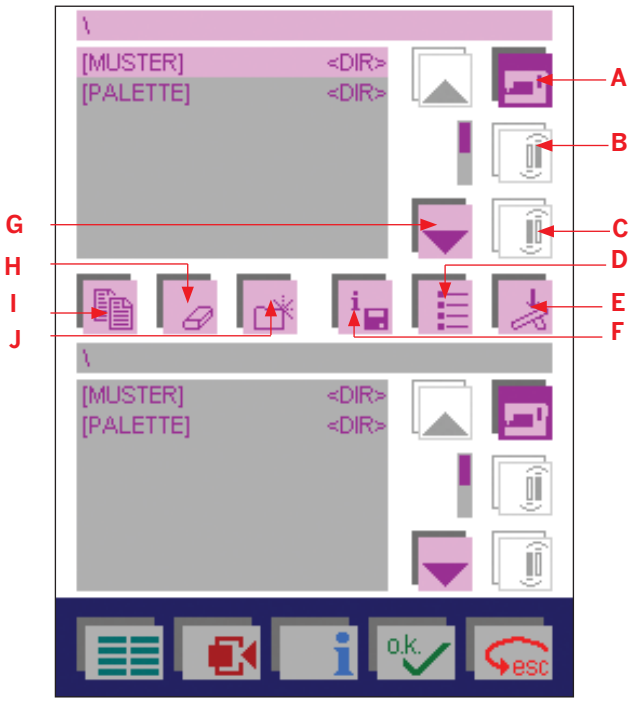


Vous avez accès aux fonctions suivantes :

1. Enregistrer, renommer, copier ou supprimer vos points personnalisés.
2. Copier les motifs d'une carte dans une carte creative memory card.
3. Renommer, modifier ou supprimer des séquences/combinaisons.
4. Modifier, renommer ou supprimer des menus personnels.
5. Créer de nouveaux dossiers et sous-dossiers dans la machine ou sur une creative memory card.
6. Accéder aux données en mémoire.
7. Accéder aux points ou motifs individuels d'une séquence/combinaison.
8. Accéder à un dossier complet. Votre Pfaff *creative* 2170 est toujours prête à coudre, même quand le gestionnaire de données creative est ouvert.

Dans votre gestionnaire de données creative, deux champs sont disponibles. L'un des champs est celui des données source. L'autre champ est celui des données cible. Chacun des deux champs peut être utilisé comme source ou comme cible. Pour ouvrir les dossiers, les sous-dossiers/séquences/combinaisons, les menus personnels ou les enregistrements de données, vous avez une barre de sélection que vous pouvez faire monter ou descendre à l'aide des flèches.

Pour traiter l'enregistrement des données, le gestionnaire doit être sélectionné.



Gestionnaire de données creative

A. Icône de mémoire machine : utilisez cette fonction pour accéder aux points ou aux broderies de la machine.

B. Icône de lecteur de carte avant, carte insérée : utilisez cette fonction pour accéder au lecteur de carte avant.

C. Icône du lecteur de carte arrière, pas de carte dans la machine : utilisez cette fonction pour accéder au lecteur de carte arrière.

D. Icône de critère de tri : utilisez cette fonction pour classer vos données dans l'ordre alphabétique ou selon le type de données.

E. Commencer à coudre : si vous effleurez cette icône après avoir sélectionné une séquence, vous pouvez la coudre directement. Le menu de traitement de la séquence de points ou de la combinaison de broderie correspondant s'affiche à l'écran. Vous trouverez plus de détail sur la séquence de points aux pages 4:4-4:5.

   Si vous effleurez cette icône quand un point est sélectionné, le menu de traitement du point s'affiche et la machine est prête à coudre.

   Si vous effleurez cette icône quand un menu personnel est sélectionné, le menu personnel s'affiche et vous pouvez sélectionner un point pour le coudre. Le point s'affiche sur l'écran de traitement correspondant.

F. Icône d'information mémoire : utilisez cette fonction pour consulter les enregistrements de données figurant dans un dossier ou le point que vous avez sélectionné.

G. Flèche : ces flèches vous permettent de naviguer dans l'écran. La barre foncée indique la zone sélectionnée.

H. Icône de suppression : utilisez cette icône pour supprimer l'enregistrement de données (un dossier, un point ou une séquence de points) que vous avez sélectionné.

I. Icône copier : c'est la fonction qui permet de copier, de renommer, de déplacer des points/motifs, des séquences ou des combinaisons.

Copie de données :

Vous pouvez dupliquer des données de la machine ou d'une carte creative card, comme par exemple des points et des séquences de points, et les enregistrer dans une autre mémoire ou les enregistrer ou les insérer dans une creative card. Pour ce faire, sélectionnez vos fichiers cible et source et effleurez l'icône copier.

Ordre des opérations : 1. Sélectionnez la cible / 2. Sélectionnez la source / 3. Copiez

Renommer des données :

Pour donner un nouveau nom à des données telles que des points, des séquences de points ou des menus personnels, effleurez l'icône copier et renommer. Une fenêtre de saisie du nouveau nom (8 caractères max.) s'ouvre.

Déplacer :

Vous pouvez déplacer des points ou des séquences de points de la machine ou d'une carte creative vers une autre mémoire ou sur une creative card. Pour ce faire, sélectionnez votre fichier source, sélectionnez votre fichier cible et effleurez l'icône copier et déplacer.

Ordre des opérations : 1. Sélectionnez la cible / 2. Sélectionnez la source / 3. Déplacez

Mise à jour de votre machine

Votre Pfaff *creative* 2170 vous a été livrée avec un câble spécial ayant un connecteur USB à une extrémité et une creative card à l'autre extrémité. Utilisez ce câble lors de la mise à jour de votre machine ou pour le transfert de données entre votre Pfaff *creative* 2170 et le 3D File Assistant de votre ordinateur.

1. Ouvrez la page d'accueil de Pfaff à l'adresse www.pfaff.com et cliquez sur 2170 update.
2. Cliquez pour lancer le téléchargement.
3. Remplissez le formulaire d'inscription ou saisissez votre adresse électronique et démarrez la recherche. Lorsque l'inscription est terminée, démarrez le téléchargement.

Remarque : En fonction de la version de Windows installée sur votre ordinateur, l'écran affiché peut différer de celui présenté ici.

File Download - Security Warning
Do you want to run or save this file?
Name: Update2170_010401_Usa.exe
Type: Application, 1,37 MB
From: www.pfaff.com
Run
Save
Cancel
While files from the Internet can be useful, this file type can potentially harm your computer. If you do not trust the source, do not run or save this software. What's the risk?

4. Pour exécuter le programme de téléchargement directement du site, sélectionnez « Open this file from its current location » (Ouvrir ce fichier à partir de son emplacement actuel).
5. Si vous souhaitez télécharger le programme sur votre disque dur et effectuer la mise à jour de votre machine ultérieurement, sélectionnez « Save this file to disk » (Enregistrer ce fichier sur le disque). Reportez-vous à la section « Comment enregistrer le programme de mise à jour sur le disque dur ».
6. Cliquez sur « Yes » (oui) pour poursuivre.
7. Lorsque l'écran (C) apparaît, le programme de mise à jour est activé et vous pouvez fermer votre connexion Internet.

Sélection du mode de mise à jour sur votre Pfaff *creative* 2170

1. Reliez le câble à un port de votre ordinateur, puis insérez la carte dans l'un des lecteurs de cartes de votre machine à coudre.
2. Allumez la machine.
3. Effleurez le menu principal.
4. Effleurez le menu contextuel. Effleurez Mise à jour du logiciel. Sélectionnez Oui pour répondre à l'invite. Un nouveau menu contextuel avec des instructions de mise à jour apparaît.

5. Lisez les instructions, puis effleurez OK pour préparer votre Pfaff *creative* 2170 à la mise à jour. Une autre fenêtre apparaît vous indiquant que la machine attend les données.
6. Cliquez sur l'icône Mise à jour de la machine à coudre sur l'ordinateur pour lancer la mise à jour. La mise à jour commence et au bout de 20 minutes environ, vous pouvez redémarrer la machine à coudre. Votre Pfaff *creative* 2170 est prête à l'emploi et fonctionne avec la nouvelle version de programme. En cas de problèmes de mise à jour de votre Pfaff *creative* 2170, veuillez vous reporter à la section « Recherche des pannes », page 2:23.

File Download - Security Warning
Do you want to run or save this file?
Name: Update2170_010401_Usa.exe
Type: Application, 1,37 MB
From: www.pfaff.com
Run
Save
Cancel
While files from the Internet can be useful, this file type can potentially harm your computer. If you do not trust the source, do not run or save this software. What's the risk?

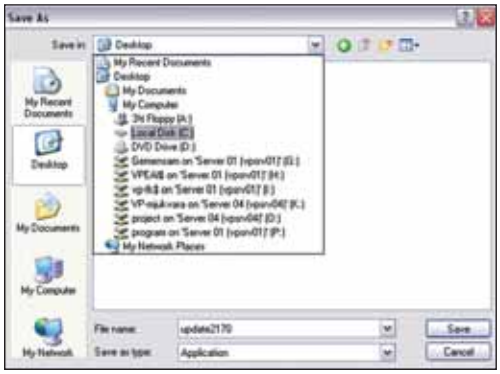
Enregistrement du programme de mise à jour sur votre disque dur

Remarque : En fonction de la version de Windows installée sur votre ordinateur, l'écran affiché peut différer de celui présenté ici.

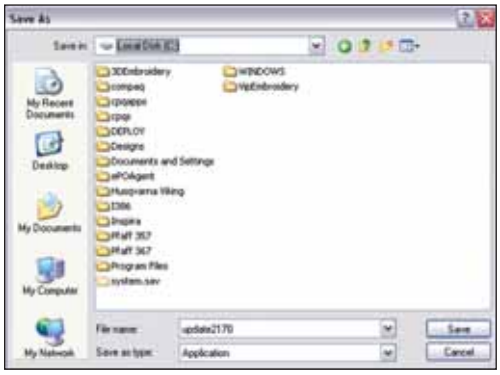
1. Cliquez sur le lien de téléchargement : l'écran suivant apparaît.
2. Sélectionnez Enregistrer ce fichier sur le disque en cliquant dans le cercle blanc devant le texte. (Un point noir dans le cercle indique que l'option est déjà sélectionnée.) Cliquez sur OK.
3. La fenêtre Enregistrer sous apparaît. Si vous avez mis à jour votre 2170 précédemment, allez au dossier de mise à jour que vous avez créé et enregistrez le nouveau fichier dans ce dossier. Vous pouvez aussi créer un nouveau dossier en suivant les instructions ci-dessous.

Création d'un dossier pour l'enregistrement du fichier

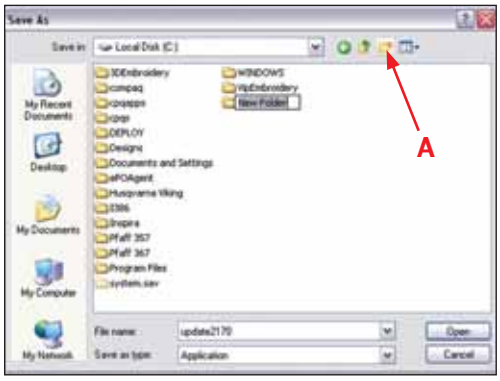
4. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la flèche vers le bas. Votre disque dur est le plus souvent dénommé « Disque local » et suivi d'un « C: » qui représente le nom de l'unité.



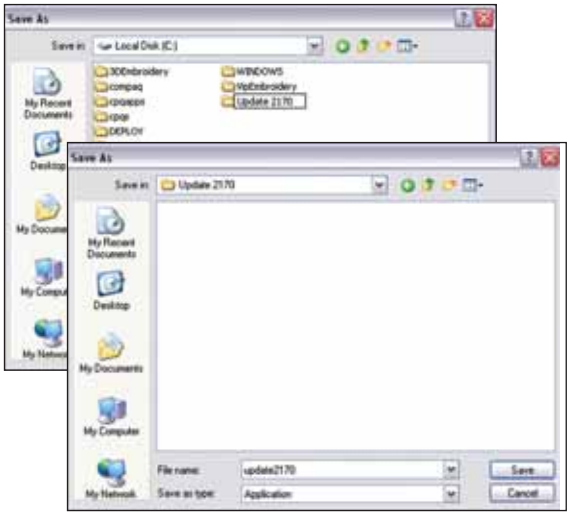
5. Recherchez le disque dur de votre ordinateur et cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris pour l'ouvrir.

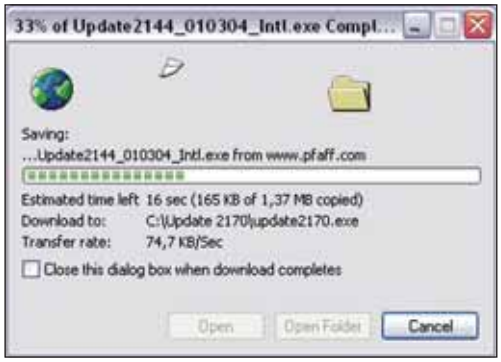


6. Cliquez sur l'icône Nouveau dossier (A) pour créer un nouveau dossier sur votre disque dur.



7. Le nouveau dossier est sélectionné et vous pouvez saisir un nouveau nom. Nommez le dossier « Mise à jour 2170 ».
8. Double-cliquez sur le dossier pour l'ouvrir.
9. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton Enregistrer pour enregistrer le fichier de mise à jour dans le dossier.





10. L'enregistrement vers le dossier commence. La vitesse de votre connexion Internet détermine la durée du téléchargement.

11. Le téléchargement du fichier « Update 2170 » est terminé.

    Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton Ouvrir dossier pour ouvrir le dossier où est enregistré le fichier de mise à jour.

(En fonction de la configuration de votre ordinateur, la fenêtre ci-dessus peut se fermer automatiquement. Si c'est le cas, veuillez suivre les instructions de la section « Mise à jour ultérieure ».)

12. Double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône Mise à jour 2170. Le programme de mise à jour démarre. Suivez les instructions à l'écran et réglez votre 2170 sur le mode de mise à jour.

Mise à jour ultérieure

Si vous souhaitez effectuer la mise à jour de votre Pfaff *creative* 2170 ultérieurement, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône Fermer. Si l'écran Téléchargement terminé se ferme automatiquement, ignorez les indications ci-dessus.

Lorsque vous souhaitez mettre votre 2170 à jour, double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône « Poste de travail » sur le bureau (écran qui s'ouvre lorsque vous allumez l'ordinateur). Double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le disque C:. .

Double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le dossier « Mise à jour 2170 » pour l'ouvrir.

Double-cliquez sur le fichier « Mise à jour 2170 » .

Le programme de mise à jour démarre.

Suivez les instructions à l'écran et réglez votre 2170 sur le mode de mise à jour.

Détection de panne

Le message « Unable to open COM-port/USB » (Impossible d'ouvrir le port COM/USB) apparaît. Contrôlez que le bon port COM/USB est sélectionné dans la liste de sélection des ports série.

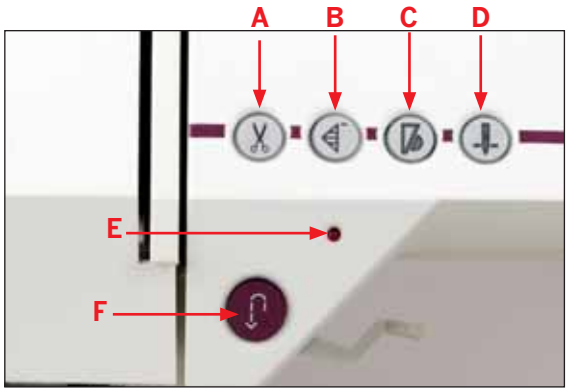
Le message « Unable to initialize the sewing machine monitor » (Impossible d'initialiser le moniteur de la machine à coudre) apparaît. Contrôlez toutes les connexions entre l'ordinateur et la machine. Éteignez votre Pfaff *creative* 2170, redémarrez-la et sélectionnez le mode de mise à jour. Redémarrez le programme de mise à jour.

Si une erreur de communication se produit, vérifiez la connexion avec l'ordinateur, éteignez, puis rallumez la machine. Lorsque la machine est rallumée, l'écran est noir. Cliquez sur l'icône Mise à jour de la machine à coudre sur l'ordinateur. Au bout de quelques secondes, la mise à jour redémarre.

COUTURE

Boutons de fonction

A. Bouton coupe-fil
B. Début de motif
C. Bouton Couture lente
D. Bouton aiguille en haut/en bas
E. Détecteur de fil de canette
F. Bouton de marche arrière



A. Bouton coupe-fil

En appuyant sur ce bouton, la machine coupe automatiquement le fil de la bobine et le fil de la canette. Si vous appuyez sur ce bouton pendant la couture, la machine termine le point, fait un point d'arrêt et coupe les fils.

B. Début de motif

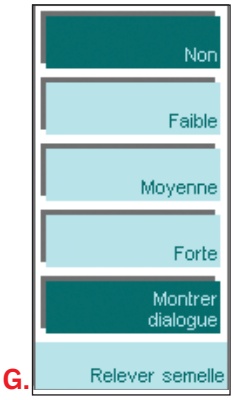
Ce bouton a deux fonctions : si vous appuyez sur ce bouton pendant la couture, la machine termine le point qu'elle est en train de faire et fait un point d'arrêt ; si vous appuyez sur le bouton après avoir arrêté la machine, elle revient au début de ce point.

C. Bouton couture lente

En appuyant sur ce bouton, la vitesse de couture diminue.

D. Bouton aiguille en haut/en bas

Si vous appuyez sur ce bouton, l'aiguille reste automatiquement dans sa position la plus basse quand vous arrêtez de coudre. La fenêtre de dialogue (G) s'affiche à l'écran quand vous appuyez sur ce bouton. Vous pouvez sélectionner la hauteur à laquelle le pied presseur doit être relevé quand vous enlevez le pied de la pédale. Lorsque vous appuyez de nouveau sur la pédale, le pied presseur s'abaisse automatiquement. Il vous est ainsi plus facile de tourner dans les angles ou quand vous faites du quilting, etc.



E. Détecteur de fil de canette

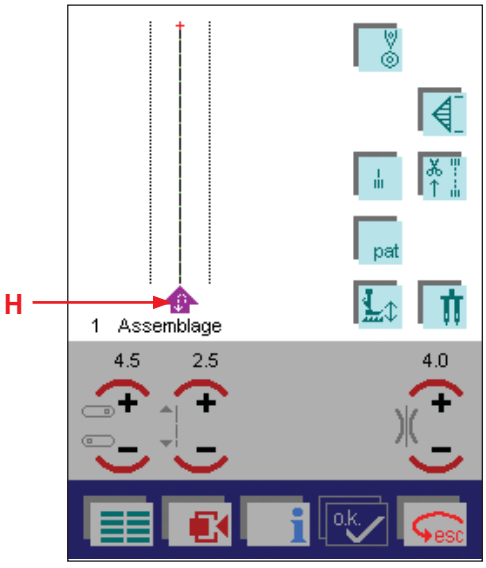
Quand le fil de canette arrive à la fin, le détecteur de fil clignote.

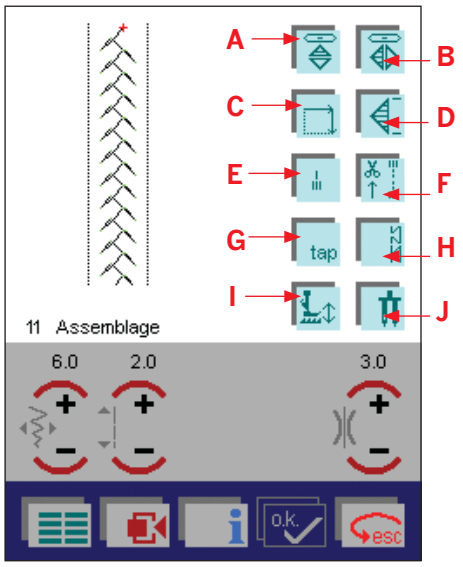
Remarque : le détecteur de fil de canette ne fonctionne que si le couvercle du crochet est fermé.

F. Bouton de marche arrière

Le bouton de marche arrière possède plusieurs fonctions sur le mode couture.

1. Si vous appuyez sur ce bouton pendant que vous piquez, la machine pique en marche arrière aussi longtemps que ce bouton est enfoncé.
2. Si vous appuyez sur ce bouton avant de commencer à coudre, la machine coud en marche arrière jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur ce bouton. Lorsque la fonction est activée, l'icône flèche représentant la couture en marche arrière s'affiche à l'écran tactile couleur (H).
3. Si vous avez activé le programme de point d'arrêt, déclenchez le point d'arrêt en fin de couture en appuyant sur ce bouton. Lorsque le point d'arrêt est sélectionné, l'icône de point individuel est activée.
4. Dans les programmes Patchwork, Tapering, Couture dans quatre sens et Reprisage, vous pouvez déterminer la longueur des points avec ce bouton.
5. Cette fonction permet de programmer la longueur de votre boutonnière.





Fonctions du mode Couture

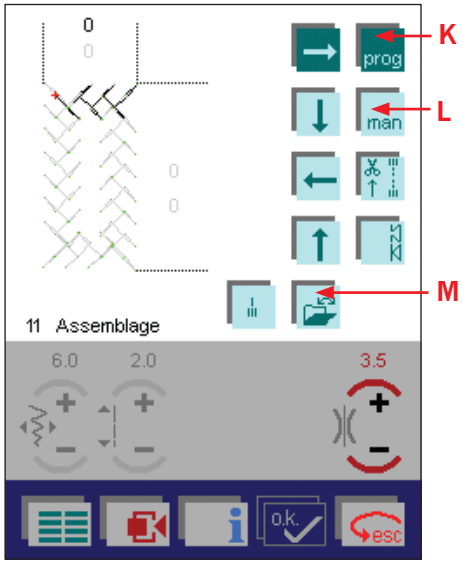
A. Inversion verticale
B. Inversion latérale
C. Couture dans quatre sens
D. Point individuel
E. Point d'arrêt automatique
F. Programme de points d'arrêt
G. Tapering
H. Équilibre
I. Couture en piqué libre
J. Aiguille double

A. Inversion verticale

Quand vous appuyez sur cette icône, vous inversez le point à la verticale. Le changement s'affiche à l'écran.

B. Inversion latérale

Cette fonction inverse latéralement votre point. La modification du point s'affiche à l'écran.



C. Couture dans quatre sens

Cette fonction vous permet de programmer la longueur et la largeur d'un rectangle et d'enregistrer définitivement le rectangle programmé dans la machine. Elle est utile pour coudre des pièces sans avoir à tourner le tissu.

Quand vous appuyez sur l'icône de quatre sens de couture, une nouvelle fenêtre s'affiche. Effleurez la fonction Programme (K) avant de commencer à coudre pour programmer et enregistrer définitivement une couture dans quatre sens.

Effleurez l'icône Manuel (L) pour décider où terminer une couture latérale déjà programmée. La machine termine alors le point en cours et s'arrête. (Vous trouverez plus d'information sur la couture quatre sens à la page 3:25.)

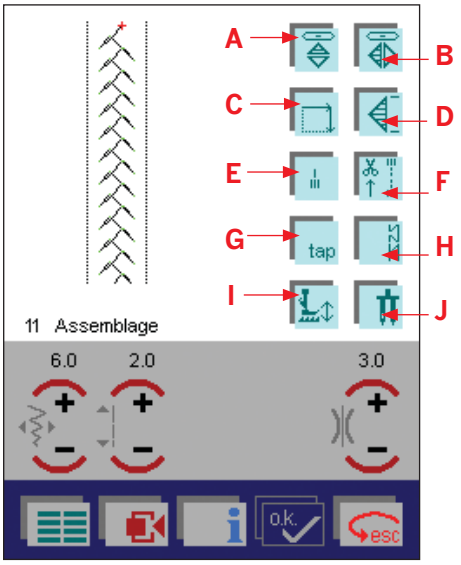
Les icônes fléchées déterminent les sens de couture. La machine coud dans le sens de la flèche sélectionnée.

L'icône du gestionnaire de données (M) ouvre une fenêtre permettant d'ouvrir, d'enregistrer, de supprimer et de fermer un programme.

La couture quatre sens est disponible avec les points 2-4, 7, 10, 11, 18, 23 et 25.

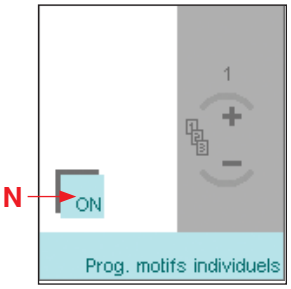
Fonctions du mode Couture

A. Inversion verticale
B. Inversion latérale
C. Couture dans quatre sens
D. Point individuel
E. Point d'arrêt automatique
F. Programme de points d'arrêt
G. Tapering
H. Équilibre
I. Couture en piqué libre
J. Aiguille double



D. Point individuel

Les points et les séquences de points peuvent être piqués comme des points individuels. En effleurant l'icône point individuel, vous pouvez décider combien de motifs vous voulez coudre. Quand vous appuyez sur cette icône, une nouvelle fenêtre s'affiche. Effleurez l'icône ON (N) pour décider, en effleurant + et -, combien de répétitions de motif vous souhaitez.



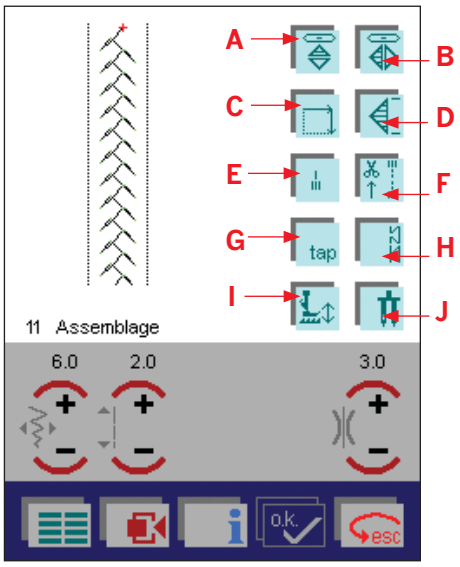
E. Point d'arrêt automatique

Si vous effleurez l'icône de point d'arrêt automatique, que ce soit pendant que vous piquez ou quand la machine est à l'arrêt, elle ne termine pas le point/la séquence et fait immédiatement un point d'arrêt.

Remarque : Pour recommencer au début de votre séquence, vous devez appuyer sur le bouton Début de motif.

Après avoir fait un point d'arrêt automatique, la machine s'arrête et ne redémarre qu'après que vous ayez lâché la pédale et appuyé de nouveau dessus.

L'icône d'arrêt automatique reste active après avoir été effleurée et se désactive après l'exécution du point d'arrêt.



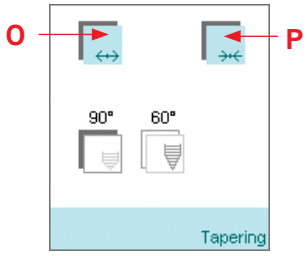
Fonctions du mode Couture

A. Inversion verticale
B. Inversion latérale
C. Couture dans quatre sens
D. Point individuel
E. Point d'arrêt automatique
F. Programme de points d'arrêt
G. Tapering
H. Équilibre
I. Couture en piqué libre
J. Aiguille double

F. Programme de points d'arrêt

L'icône du programme de points d'arrêt comporte quatre fonctions : le début du point d'arrêt, la fin du point d'arrêt, le coupe-fil et le releveur de pied presseur. Quand vous effleurez cette icône, une nouvelle fenêtre s'affiche pour vous permettre de sélectionner les différentes fonctions. Quand une fonction est sélectionnée, l'icône devient vert foncé et seuls les symboles correspondant aux fonctions sélectionnées y sont visibles.

Quand vous sélectionnez l'une de ces fonctions, elle reste active même si vous choisissez un autre point, et ce jusqu'à ce que vous éteigniez la machine.



G. Tapering

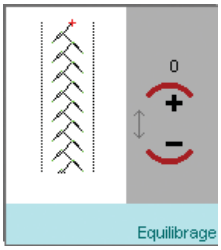
Quand vous effleurez l'icône Tapering, une nouvelle fenêtre s'affiche. Si vous appuyez sur l'icône (O), le point commence à 0 mm et s'allonge progressivement jusqu'à ce que la largeur de point préalablement sélectionnée soit atteinte. Si vous appuyez sur le bouton de marche arrière, la largeur revient automatiquement sur 0 mm.

Si vous appuyez sur l'icône (P), le point commence à sa pleine largeur et en appuyant sur le bouton de marche arrière, il est réduit à 0 mm.

Le point est réduit en fonction de l'angle que vous avez choisi (dans ce cas, 90° ou 60°).

H. Équilibre

Quand vous effleurez cette icône, une nouvelle fenêtre s'affiche pour vous permettre d'équilibrer votre point. Faites un essai de couture sur une chute de tissu. Modifiez l'équilibre du point sur votre machine à coudre pour qu'il ressemble à votre modèle. Modifiez l'équilibre avec les symboles + et -.

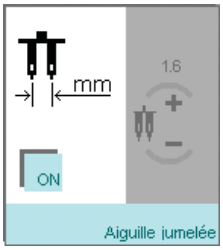


I. Piqué libre

Vous pouvez utiliser cette fonction pour faire des broderies en piqué libre ou pour le quilting. Quand vous effleurez l'icône de piqué libre, la machine vous invite à escamoter les griffes d'entraînement. La machine relève le pied presseur pour vous permettre de piquer en piqué libre.

J. Aiguille double

Appuyez sur cette icône quand vous cousez avec une aiguille double. En l'effleurant, vous faites apparaître une fenêtre dans laquelle vous pouvez régler la largeur de votre aiguille double. Appuyez sur ON et sur les symboles + et - pour régler la largeur.

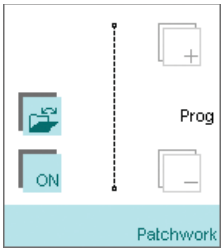


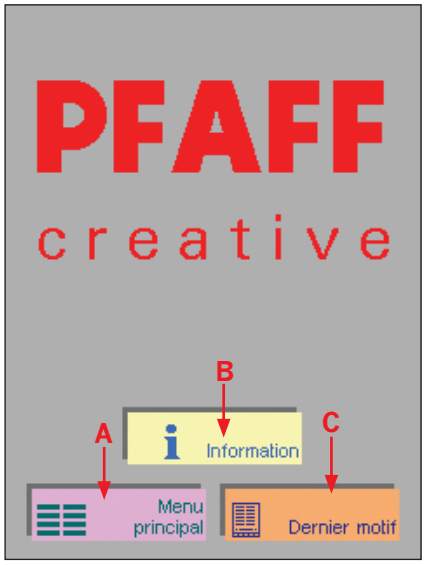
K. Programme de patchwork

Le programme de patchwork vous permet de programmer et d'enregistrer définitivement une longueur spécifique de couture pour assembler des morceaux de tissu de même longueur. Une nouvelle fenêtre s'affiche quand vous appuyez sur l'icône Programme de patchwork.

Cette nouvelle fenêtre de dialogue comporte l'icône du gestionnaire de données (où vous pouvez ouvrir des programmes déjà enregistrés ou en créer de nouveaux) et une icône ON (pour activer le programme de patchwork).

Pour faire un programme de patchwork, vous devez activer le programme à l'aide de ON et de OK. Cousez la longueur voulue et effleurez le bouton de marche arrière. C'est lui qui détermine la longueur de la couture. Vous trouverez des explications plus approfondies sur la modification de la longueur d'une couture et l'enregistrement d'un programme aux pages 4:16-4 :17.





Écran d'accueil

A. Menu principal

B. Dernier point

C. Information

Menu principal

Effleurez l'icône du menu principal pour entrer dans ce menu. Dans le menu principal, vous trouvez différentes catégories de points, vous avez accès au mode broderie et au gestionnaire de données.

Information

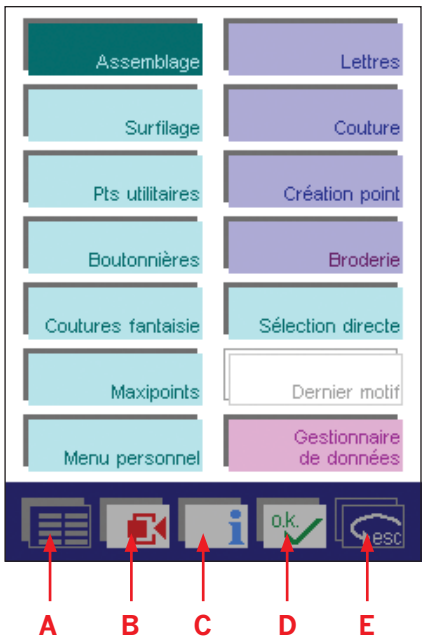
Utilisez cette fonction pour obtenir de l'information générale sur le fonctionnement de la machine.

Dernier point

La fonction dernier point vous permet de revenir sur le point sur lequel vous étiez avant d'éteindre la machine.

Dans l'écran qui s'affiche au démarrage de la machine, vous pouvez sélectionner une fonction dénommée Dernier point. Quand vous effleurez cette icône, un nouveau menu s'affiche dans lequel vous pouvez sélectionner Dernier point ou État actuel. Sélectionnez Dernier point pour revenir sur le point sur lequel vous étiez avant d'éteindre la machine. État actuel vous emmène sur votre dernier point de broderie.

Si vous avez activé la fonction État actuel pendant que vous brodiez, vous pouvez, grâce à cette icône, continuer à broder à partir de là où vous vous étiez arrêté(e) avant d'éteindre la machine.



Barre d'outils

A. Menu principal

B. Menu contextuel

C. Assistant Creative

D. OK

E. ESC

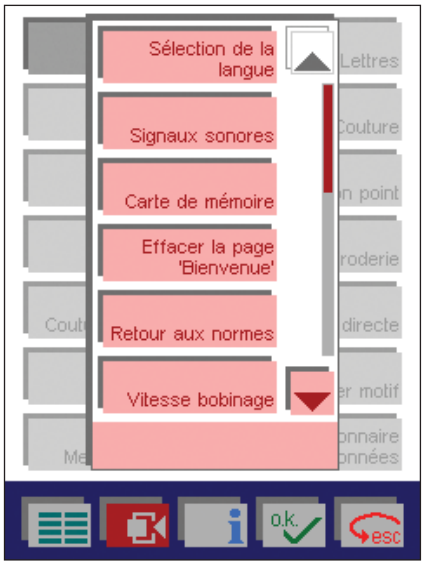
A. Menu principal

Cette fonction vous permet de revenir au menu principal pour sélectionner les points. Sur cette image, vous êtes déjà dans le menu principal et l'icône est de couleur bleue.

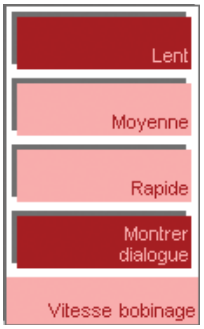
Le menu principal contient différents menus de sélection : Assemblage, Surfilage, Points utilitaires, Boutonnières, Couture fantaisie 9 mm, Maxipoints, Menu personnel, Lettres, Séquence couture, Créateur de points, Broderie, Sélection directe, Dernier point et Gestionnaire de données.

B. Menu contextuel

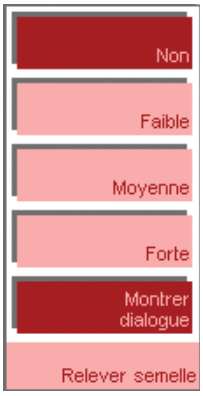
Le menu contextuel se réfère toujours spécifiquement au menu que vous avez sélectionné. Quand vous êtes dans le menu principal, les menus suivants sont actifs :



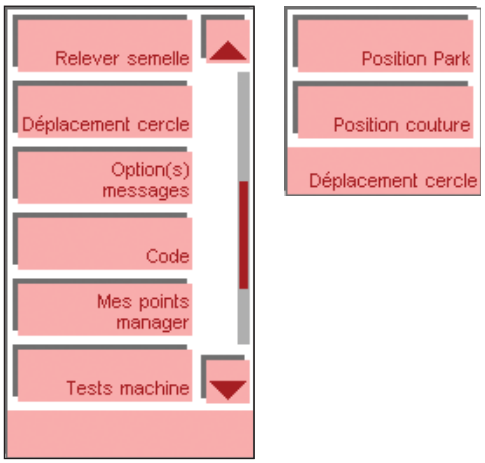
1. Sélection de la langue : cette icône vous permet de changer la langue de la machine.
2. Signaux sonores. Vous pouvez modifier l'icône et le son des messages.
3. Creative Card. Vous pouvez formater une carte mémoire creative memory card ou en changer le nom.
4. Effacer la page bienvenue : cette fonction désactive l'écran d'accueil, de sorte que vous entrez directement dans le menu principal quand vous allumez la machine.
5. Retour aux normes : réinitialise tous les paramètres machine que vous aviez préalablement modifiés ou bien pour réactiver les textes d'information.



6. Vitesse de bobinage : sélectionnez Lente, Moyenne ou Rapide.

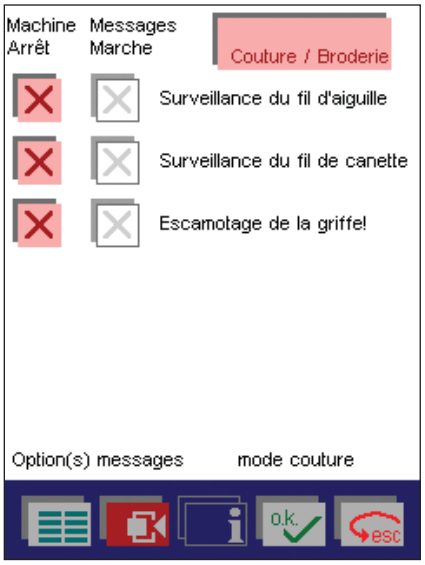


7. Relever le pied presseur : choisissez entre Ne pas le relever du tout, Bas, Moyen et Haut.



8. Déplacement du cercle : vous pouvez utiliser cette fonction quand vous cousez avec l'unité de broderie. Pour déplacer le bras aussi loin que possible de la zone de couture, effleurez l'icône Position couture.

Pour déplacer le bras de sorte à pouvoir retirer l'unité de broderie de la machine, effleurez l'icône Position Park.



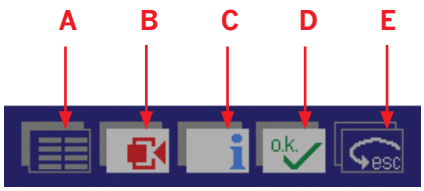
9. Options des messages : ces options vous permettent d'activer ou de désactiver différents messages, par exemple si vous ne voulez pas que la machine s'arrête quand il n'y a plus de fil dans la canette.
10. Code : la fonction Code vous permet de bloquer votre Pfaff *creative* 2170. Le menu principal de votre machine ne s'affiche que si le code de sécurité a été correctement saisi. Ce code doit être composé de quatre chiffres au moins et de huit chiffres au plus. Vous pouvez supprimer le code en appuyant sur l'icône Effacer ; si vous souhaitez le modifier, appuyez sur l'icône Modifier.
11. Mes points manager : dans le menu personnel, vous pouvez enregistrer une sélection de points. Vous pouvez, par exemple, créer un menu personnel pour tous les points dont vous avez besoin pour coudre vos vêtements. Vous pouvez créer plusieurs menus personnels (pour en savoir plus sur les menus personnels, reportez-vous à la page 3:27).
12. Démo : avec la fonction Démo, vous pouvez programmer une démonstration de la machine dans votre *creative* 2170 et la reproduire indéfiniment. Vous pouvez également programmer une séquence de démonstration pour vous remémorer les étapes d'un ouvrage. Pour programmer une démo, effleurez l'icône Enregistrer démo. L'écran d'ouverture s'affiche instantanément et vous pouvez commencer à préparer votre démonstration. Pour terminer et enregistrer, appuyez sur le bouton de marche arrière.

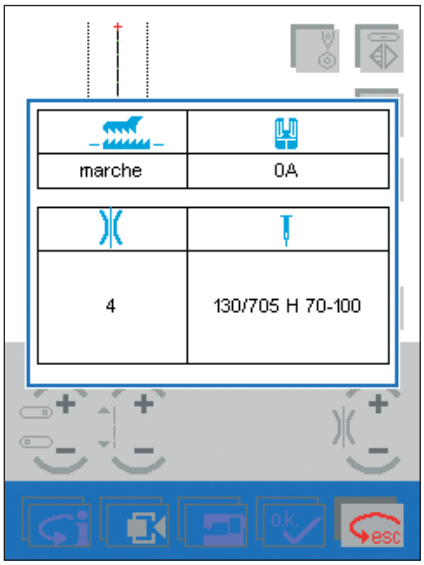
Remarque : cette fonction est très utile quand vous apprenez une nouvelle technique dans un cours.

13. Version : la version actuelle du logiciel de votre machine est enregistrée ici.
14. Mise à jour du logiciel : appuyez sur cette icône quand vous voulez installer une mise à jour sur votre machine. Reportez-vous à la page 2:20 pour plus d'information sur les mises à jour.

C. Assistant Creative

La fonction Assistant Creative a été installée sur votre machine pour vous aider ; vous pouvez l'activer à tout moment. La barre d'outils change alors de couleur ainsi que les fonctions assignées aux icônes. Si vous effleurez l'icône dans le menu principal, l'Assistant Creative vous donne de l'information générale sur le fonctionnement de la machine. Si vous effleurez l'Assistant Creative quand vous êtes dans un point, la fonction d'aide directe est lancée. L'aide directe contextuelle vous donne de l'information sur toutes les fonctions de couture et les icônes. Il suffit d'effleurer le champ sur lequel vous souhaitez obtenir plus d'information. L'information peut s'étendre sur plusieurs pages que vous parcourez à l'aide des flèches.





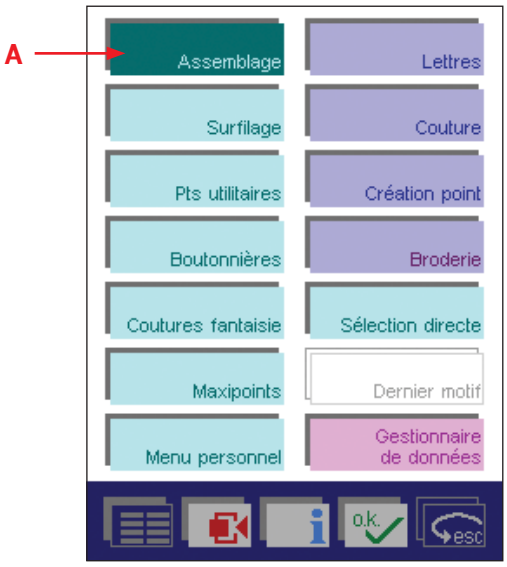
D. OK

L'icône OK s'utilise pour confirmer vos actions.

E. ESC

Cette fonction vous permet de revenir au menu précédent. Si vous fermez la fenêtre, vos réglages ne seront pas conservés : vous avez interrompu le processus.

Remarque : Si vous changez les positions du cercle de broderie, ces modifications sont conservées même si vous appuyez sur ESC.



Sélection de point

Vous pouvez sélectionner un point sur votre Pfaff *creative* 2170 de trois manières différentes.

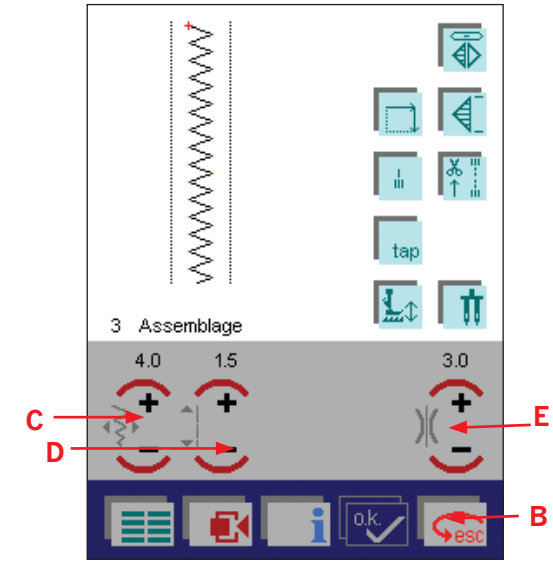
Commencez par ouvrir le menu principal. Dans le menu principal, les points sont divisés en différentes catégories. Vous pouvez sélectionner un point en effleurant l'une des catégories ; sélectionnez ensuite le point en appuyant sur l'icône du point.

La deuxième manière de choisir un point est d'aller dans l'une des catégories et de naviguer entre les différents menus à l'aide de la barre de défilement. Naviguez dans les différentes catégories de points.

Quand vous ouvrez le menu principal, le menu Assemblage est sélectionné par défaut. Si vous appuyez sur la pédale à ce moment-là, l'écran passe sur le point droit et votre Pfaff *creative* 2170 est prête à coudre. Appuyez de nouveau sur la pédale pour que la machine commence à coudre le point numéro 1 : un point droit. Vous pouvez effleurer n'importe quel point pour que la machine ouvre l'écran lui correspondant (A).

La troisième manière de sélectionner un point est d'effleurer l'icône Sélection directe, dans le menu principal. Une fenêtre contextuelle s'affiche dans laquelle vous pouvez sélectionner un point en appuyant sur son numéro. Les numéros des points sont indiqués dans le couvercle de votre Pfaff *creative* 2170 et les cartes de points ainsi que dans ce Guide de l'utilisateur (pages 1:8 à 1:13).

Si vous avez ouvert un menu et que vous souhaitez retourner au précédent, il vous suffit d'appuyer sur l'icône ESC (B).



Modification d'un point utilitaire

Quand vous ouvrez un écran, les principaux paramètres sont affichés. Pour illustrer cette fonction, nous avons choisi un point zigzag.

Vous pouvez modifier les paramètres du point qui sont affichés, comme par exemple sa largeur (cette icône modifie la position de l'aiguille pour le point droit) (C), sa longueur(D) et la tension du fil (E). Dès que vous modifiez une valeur, les nombres prennent la couleur rouge pour indiquer que vous avez effectué une modification. Quand vous atteignez la valeur maximum ou minimum, la fonction se désactive automatiquement. Si vous quittez l'écran, les paramètres du point reprennent leur valeur antérieure.

Largeur de point

Effleurez + et - de l'icône de largeur de point (C) pour augmenter ou réduire la largeur du point.

Longueur de point

Effleurez + et - de l'icône de longueur de point (D) pour augmenter ou réduire la longueur du point.

Tension du fil

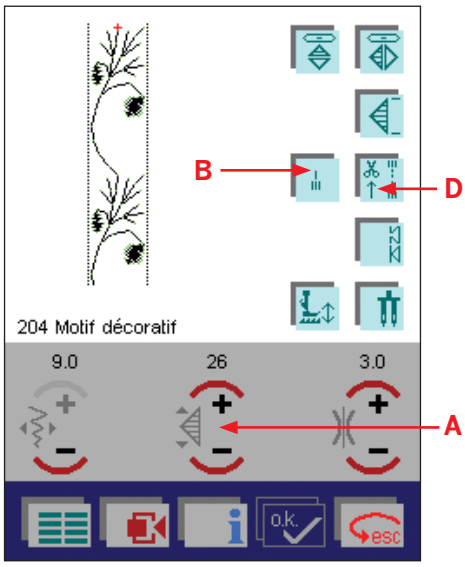
Effleurez + et - de l'icône de tension du fil (E) pour augmenter ou réduire la tension du fil.

Modification d'un point fantaisie

Quand vous sélectionnez un point fantaisie, vous avez une icône supplémentaire dénommée Allongement de motif (A). Cette fonction vous permet de modifier la longueur d'un motif. Pour allonger le motif sans modifier la densité, utilisez les symboles + et -.

Enregistrement des paramètres

Vous pouvez enregistrer vos réglages en allant au menu contextuel et en effleurant Enregistrer le paramètre. Une fois le point enregistré, il conserve ses réglages même si vous passez à un autre menu ou si vous éteignez la machine. Pour revenir au paramètre initial, allez dans le menu contextuel et choisissez Réinitialiser le paramètre.



Point d'arrêt

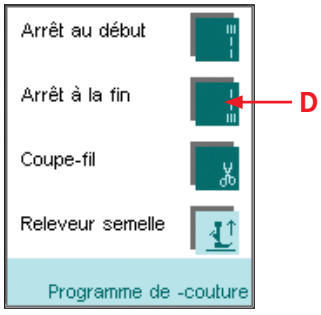
Votre *creative* 2170 vous offre deux différentes manières de faire les points d'arrêt. Vous pouvez programmer la machine pour faire un point d'arrêt au début, à la fin, couper les fils et relever le pied presseur. C'est ce que nous appelons le programme de point d'arrêt.

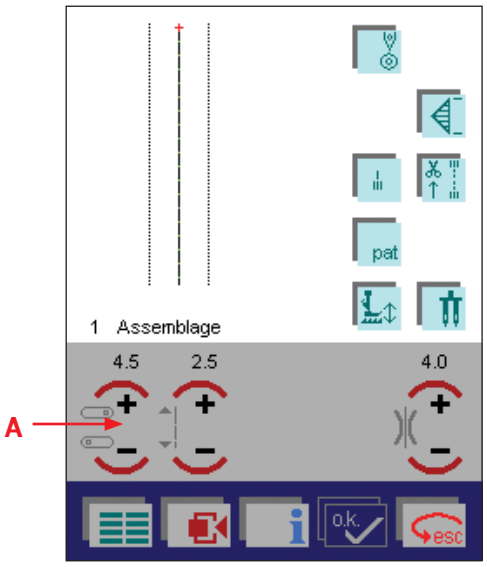
La deuxième de manière d'arrêter les coutures est le point d'arrêt automatique (B). Si vous appuyez sur cette icône, le point d'arrêt est fait instantanément.

Programme de points d'arrêt

Effleurez l'icône du programme de points d'arrêt (C) pour faire apparaître une nouvelle fenêtre. Activez les différentes icônes de la fenêtre contextuelle : point d'arrêt au début, point d'arrêt à la fin, coupe-fil et releveur de pied presseur, en les effleurant. La couleur de l'icône de la fonction activée devient vert foncé (D). Après avoir activé la/les fonction(s) voulue(s), appuyez sur OK.

Après avoir activé une fonction du programme de points d'arrêt, l'icône du programme de point d'arrêt (C) prend la couleur vert foncé. Elle indique également le réglage que vous avez fait.





Positions d'aiguille

Avec les points 1, 2, 5 et 15, vous pouvez modifier la position de l'aiguille à l'aide du bouton de largeur de point (A). Ces quatre points comportent 19 positions d'aiguille. Avec le symbole +, vous déplacez les points vers la droite par incréments de 0,5 mm. Avec le symbole -, vous déplacez les points vers la gauche par incréments de 0,5 mm.

Dans le couvercle, les points dont vous avez modifié la position d'aiguille sont indiqués par une flèche.

Inversion verticale

Inversion latérale

Inversion

Un point peut être inversé de deux manières : latérale et verticale.

Vous pouvez inverser le point ou la séquence de points sélectionnée d'un côté à l'autre. Le point inversé s'affiche à l'écran pour réglages supplémentaires.

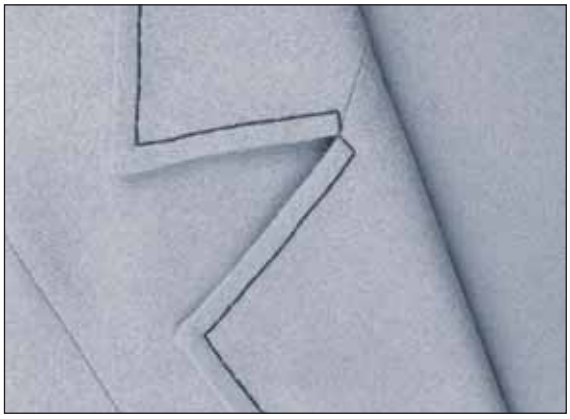
Vous pouvez inverser à la verticale le point ou la séquence de points sélectionnée. Le point inversé s'affiche à l'écran pour réglages supplémentaires.

Couture utilitaire

Point droit

Le point n°1 correspond au point droit de base, avec l'aiguille placée au milieu. Vous pouvez augmenter la longueur du point jusqu'à 6 mm. Modifiez la position de l'aiguille pour poser une fermeture à glissière ou faire une surpiqûre le long du bord d'un col. Votre Pfaff *creative* 2170 possède 19 positions d'aiguille qui sont réglables à l'aide des symboles -/+ de largeur de point.

Astuce : Utilisez le bouton aiguille en haut/en bas pour tourner facilement le tissu lors de la couture le long d'un col. Vous pouvez également appuyer légèrement sur la pédale pour amener l'aiguille en position basse.



Point zigzag triple - N° 4

Le point n° 4 permet de surfiler les bords de coupe. Vérifiez que l'aiguille transperce le tissu par la gauche et surfile le bord par la droite.

Le point n° 4 peut également servir pour coudre des élastiques sur des pyjamas, des jupes et des vêtements de sport.

Programme de bâti

Souvent utilisé dans la confection de vêtements, le bâti permet d'assembler rapidement les épaisseurs de tissu pour ajuster le vêtement au corps. Il consiste en de longs points de 6 mm ou des points géants de 2 cm environ.

Il est également possible de réaliser des repères par de longs bâtis cousus dans le tissu à utiliser. Cette méthode est préférable à l'utilisation de marqueurs de tissu en couleur, en particulier sur les tissus de couleur claire ou les matériaux de texture rugueuse.

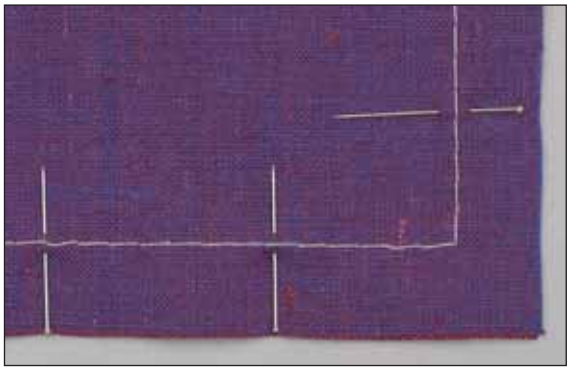
Votre Pfaff *creative* 2170 est dotée d'un programme de bâti qui peut être sélectionné avec le point n°32.

Il existe deux manières d'utiliser ce programme qui est lié à l'escamotage des griffes d'entraînement.

Si les griffes sont escamotées, la machine à coudre ne coudra qu'un point à la fois. À chaque fois que vous voulez coudre un point, vous devez appuyer sur la pédale. Cela vous permet de déplacer le tissu à chaque fois en déterminant vous-même la longueur du point.

En effleurant l'icône du releveur de pied presseur, vous pouvez sélectionner la hauteur à laquelle le pied presseur doit être relevé automatiquement afin d'avancer le tissu lorsque la machine à coudre s'arrête.

Si les griffes d'entraînement ne sont pas escamotées, la machine à coudre réalise des points de 6 mm. La valeur 6 mm représente la longueur de point maximale de la Pfaff *creative* 2170 ; elle vous permet de coudre un ourlet provisoire pour faire les réglages.



Boutonnières

12 styles de boutonnières sont disponibles dans votre Pfaff *creative* 2170. Chaque boutonnière est spécialement adaptée à une utilisation particulière et un type de tissu. Vous trouverez plus de détails sur les différentes boutonnières au chapitre 1.

Vous trouverez avec votre Pfaff *creative* 2170 le guide pour boutonnières Sensormatic. Cette technologie permet à des capteurs intégrés d'assurer la réussite de toutes vos boutonnières, dans les dimensions les plus appropriées. Vous pourrez réaliser de superbes boutonnières sur tous les tissus, même les plus délicats comme le velours, les peluches, les tissus extensibles ou les gros lainages.

Mise en place du guide pour boutonnière sensormatic

1. Enfoncez la partie métallique du guide pour boutonnières Sensormatic dans la fente sous les deux flèches à l'arrière de la plaque à aiguille. La partie en plastique blanc se positionne au-dessus de la plaque à aiguille, recouvrant les griffes d'entraînement (voir image).
2. Faites glisser le guide vers vous jusqu'à ce qu'il touche l'arrière du bras libre. Le guide est légèrement entraîné vers l'arrière par un ressort. Il doit y avoir un petit espace entre la plaque à aiguille et le guide, comme représenté sur l'image.

La mise en place du guide pour boutonnières Sensormatic active le capteur.

Pose du pied pour boutonnière - N° 5A

Pour coudre des boutonnières, posez le pied pour boutonnière n° 5A.

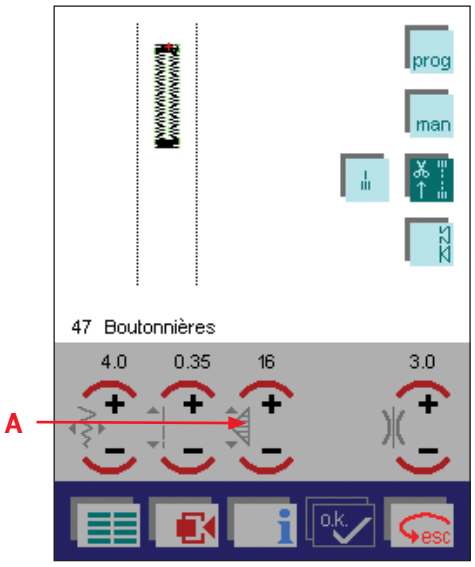
Avant de commencer à coudre, tirez la glissière du pied vers vous jusqu'à ce que la flèche rouge atteigne le deuxième repère rouge.

Coudre une boutonnière

Dans le menu principal, choisissez Boutonnières et sélectionnez la boutonnière voulue. Dans notre exemple, nous avons choisi la boutonnière nº 47. Les principaux réglages sont affichés à l'écran. Il y a trois manières différentes de coudre une boutonnière : automatiquement, avec un programme ou manuellement.

Boutonnière automatique

Introduisez directement sur l'écran la longueur de la boutonnière en effleurant +/- de l'icône d'allongement de point (A). Introduisez la longueur de la fente de votre boutonnière. Commencez à piquer en appuyant sur la pédale. La boutonnière est cousue automatiquement.



Boutonnière programmée

Vous pouvez programmer une boutonnière en cousant.

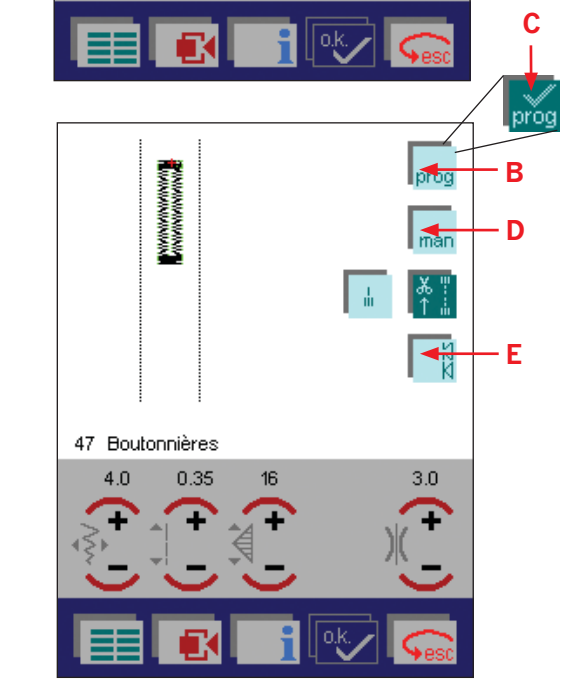
1. Activez le programme de boutonnières en effleurant l'icône Prog (B).
2. Cousez jusqu'à atteindre la taille de boutonnière voulue et appuyez sur le bouton de marche arrière. La machine coud en marche arrière le deuxième renfort et coupe les fils.
3. L'icône Prog se transforme en l'icône (C). Vous pouvez alors répéter la boutonnière programmée autant de fois que vous le voulez.
4. Si vous voulez effacer la taille de la boutonnière, effleurez de nouveau l'icône Prog.

Boutonnière manuelle

En effleurant l'icône Man (D), vous déterminez l'endroit où coudre le dernier renfort.

1. Réglez la longueur de la boutonnière en effleurant l'icône d'allongement de point. La machine coud la première barrette, le premier renfort et la deuxième barrette.
2. Après avoir cousu la moitié de la deuxième barrette, la machine ralentit. Au moment de coudre le deuxième renfort, appuyez sur le bouton de marche arrière et la machine commencera à coudre le renfort.

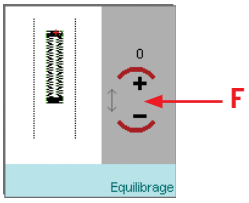
Remarque : les boutonnières manuelles ne sont pas enregistrées dans la machine.



Équilibrage de boutonnière

Commencez par faire un essai de couture de boutonnière. Si l'une des barrettes est plus longue que l'autre, vous pouvez modifier l'équilibre de la boutonnière. Effleurez l'icône d'équilibre (E) et une fenêtre contextuelle s'affiche. Appuyez sur les symboles + et - (F) pour modifier la boutonnière. Vous devez modifier la boutonnière pour qu'elle ressemble à celle de votre essai. La machine corrige alors automatiquement la boutonnière.

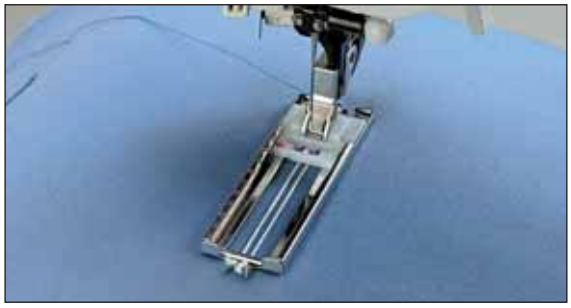
Remarque : Si vous voulez coudre une boutonnière plus longue que le pied 5A (50 mm), vous pouvez coudre sans le guide Sensormatic mais avec le pied 1A. Pour obtenir un résultat parfait sans le guide Sensormatic, vous devrez probablement équilibrer la boutonnière.



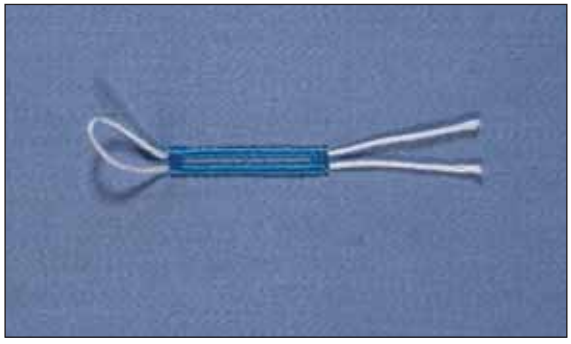
Boutonnière avec fil guimpeur

Les boutonnières cousues avec un fil guimpeur sont plus stables, plus durables et ont un aspect professionnel. Utilisez du fil de coton perlé ou un fil guimpeur normal.

1. Insérez le guide pour boutonnière Sensormatic.
2. Placez le milieu d'un bout de fil guimpeur sur la barre métallique dans la partie centrale, à l'arrière du pied pour boutonnière. Faites passer les extrémités du fil sous le pied et enfoncez-les dans les guides de droite et de gauche à l'avant du pied presseur.



3. Abaissez le pied presseur. Avant de commencer à coudre, poussez-le vers l'arrière jusqu'à la seconde marque rouge.



4. Lorsque vous avez terminé la boutonnière, tirez sur les extrémités du fil guimpeur jusqu'à ce que la boucle du fil soit cachée sous le renfort de la boutonnière.

5. Enfilez les extrémités du fil guimpeur dans une aiguille normale ramenez-les sur l'envers du tissu à la main. Arrêtez les fils guimpeurs et coupez les fils qui dépassent.

Boutonnière à œillet avec fil guimpeur

1. Insérez le guide pour boutonnière Sensormatic. Placez le milieu d'un bout de fil guimpeur sur la barre métallique dans la partie centrale, à l'avant du pied pour boutonnière. Passez les extrémités du fil sous le pied et tirez-le dans les guides droit et gauche à l'arrière du pied presseur.

2. Posez le pied pour boutonnière et tirez-le vers l'arrière jusqu'à la seconde marque rouge. Avant de commencer à coudre, appuyez sur le bouton aiguille en bas.
3. Piquez le côté droit de la boutonnière.

4. Lorsque la machine a cousu les tous premiers points de l'œillet, enfoncez les extrémités du fil guimpeur avec une épingle droite.

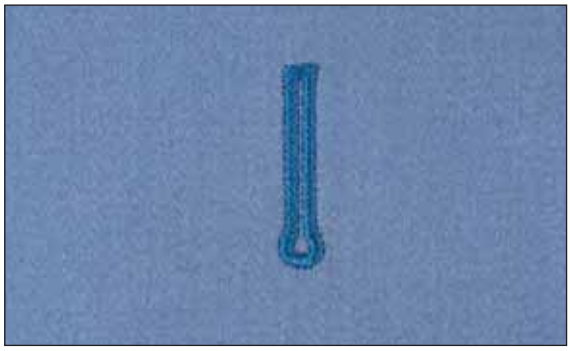
Remarque : Le pied presseur ne doit en aucun cas être relevé !

5. Tirez le fil guimpeur à gauche vers l'arrière jusqu'à ce que la boucle soit devant l'aiguille. Piquez doucement l'œillet, en guidant le fil guimpeur sous la couture.

6. Après avoir cousu l'œillet, tenez le fil guimpeur légèrement tendu et finissez de coudre la boutonnière.
7. Enfilez les extrémités du fil guimpeur dans une aiguille normale ramenez-les sur l'envers du tissu à la main. Arrêtez les fils guimpeurs et coupez les fils qui dépassent.

La boutonnière ronde avec un fil guimpeur se réalise de la même manière.

Remarque : cette boutonnière gagne encore plus de relief si vous la piquez avec un fil plus épais.



Astuces pour les boutonnières

Les boutonnières qui doivent être cousues très près d'un bord renforcé peuvent être difficiles à réaliser avec le pied pour boutonnière en raison de l'accumulation de tissu sur le bord du tissu. Dans ce cas, utilisez le pied presseur 1A avec IDT.

Les tissus qui glissent ou facilement extensibles doivent être renforcés avec un entoilage soluble à l'eau ou fin.

Les boutonnières sont particulièrement stables et durables si un fil guimpeur est inséré pendant la couture (Voir « Boutonnière avec fil guimpeur »).

Les boutonnières droites gagnent en relief si vous utilisez un fil plus épais avec une aiguille de surpiqûre.

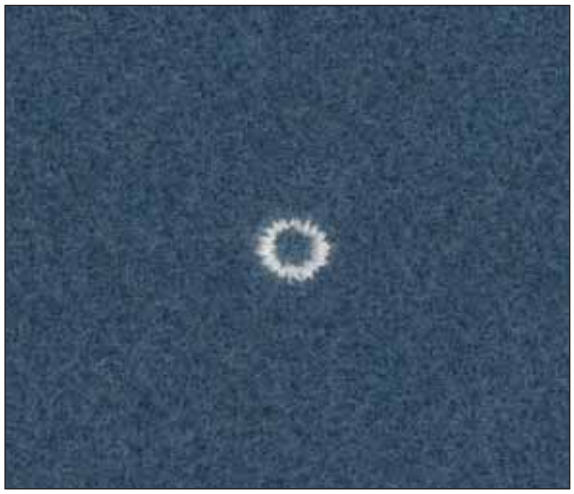
Les boutonnières doivent normalement être un peu plus longues que le diamètre du bouton. Il est important de tester votre boutonnière sur un morceau de tissu identique doublé si nécessaire d'un entoilage.

Ouvrez les boutonnières avec soin. Ouvrez l'œillet de la boutonnière avec un poinçon.

Couture de boutons

Avec le point n° 59, il vous sera facile de coudre des boutons à deux ou quatre trous.

1. Retirez le pied presseur et escamotez les griffes d'entraînement.
2. Marquez la position du bouton sur votre tissu. Placez le bouton sur la marque du tissu.
3. Faites tourner le volant vers vous et placez le bouton de telle sorte que l'aiguille pénètre dans le trou de gauche du bouton. Abaissez le pied presseur.
4. Le bouton est maintenu en place par la tige du pied. Veillez à ce que l'aiguille entre bien dans le trou droit du bouton.
5. Continuez à coudre le bouton. La machine termine la couture automatiquement.



Oeillets

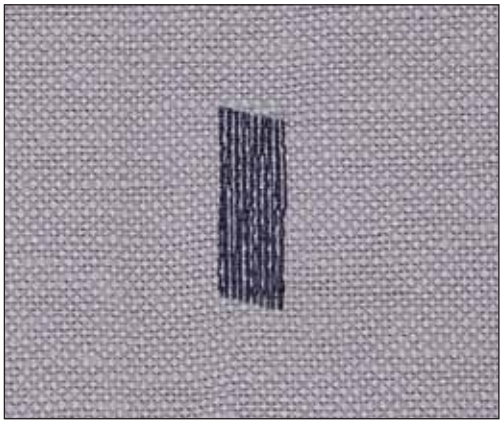
Pour réaliser des oeillets sur une ceinture ou de la lingerie, sélectionnez le point 66.

1. Faites une petite marque à l'endroit où vous voulez placez l'œillet.
2. Placez le tissu sous le pied presseur, sur la première position des repères du centre du pied.
3. Si le redémarrage de point est effleuré pendant la couture, la machine coudra automatiquement un œillet et fera un point d'arrêt.
4. Découpez un trou au centre de l'œillet. Vous avez le choix entre cinq dimensions d'œillets à sélectionner avec le bouton de longueur de point.

Le point n° 66 peut être combiné avec des points de broderie pour un résultat encore plus joli.

Reprisage

Pour réparer ou petit trou ou une déchirure, vous pouvez utiliser les points de reprisage automatiques de la machine ou bien le faire manuellement avec le reprisage en piqué libre.



Reprisage automatique

Les points de reprisage nº 64 et nº 65 s'utilisent pour renforcer les zones endommagées du tissu.

1. Choisissez le point nº 64 ou nº 65.
2. Remplacez la longueur du motif par celle de la déchirure en effleurant les symboles +/-.
3. Piquez sur la zone endommagée.

Reprisage programmable

1. Choisissez le point nº 64 ou nº 65.
2. Effleurez l'icône programme.
3. Piquez sur la zone endommagée à la longueur voulue.
4. Appuyez sur le bouton de marche arrière ; la machine termine automatiquement le programme de reprisage et la longueur de reprisage est enregistrée. La longueur de reprisage enregistrée peut maintenant être reproduite aussi souvent que nécessaire.

Le point nº 64 ne se coud que dans le sens de la longueur ; le point nº 65 permet le reprisage en long et en large et est plus solide.

Remarque : pour que votre reprisage soit plus solide, déformez légèrement le rectangle.

Équilibrage du point de reprisage

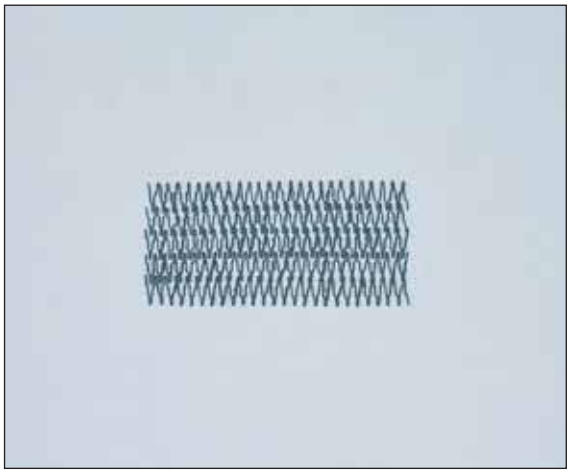
En fonction du type de tissu, la surface de reprisage peut prendre l'aspect d'un quadrilatère. Vous pouvez ajuster ce programme en utilisant les paramètres d'équilibre.

Reprisage avec le point élastique

Point Nº 4

Le point élastique nº 4 convient particulièrement aux réparations de petits trous et de zones légèrement endommagées. Il est particulièrement adapté aux tissus fins.

Réduisez la longueur du point et piquez des rangées de points sur la zone endommagée jusqu'à ce qu'elle soit bien couverte. Veillez à ce que les rangées de points se superposent. Il n'est pas nécessaire d'entoiler pour les zones peu endommagées.



Points Overlock

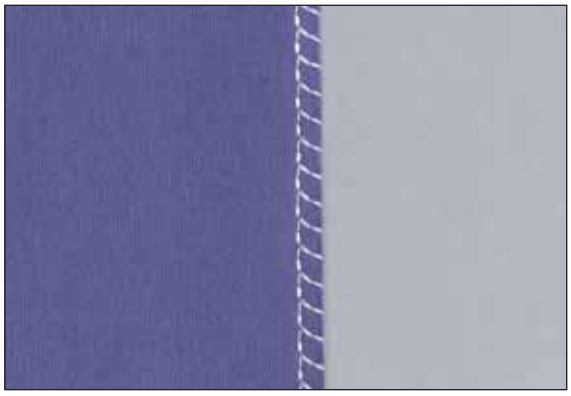
Pour les tissus élastiques, en coton ou extensibles, votre *creative* 2170 vous offre une sélection de points Overlock. Ces points permettent d'assembler plusieurs épaisseurs de tissu et de les surfiler en même temps. Ces points sont extensibles et sont plus résistants que les points standard.

Astuce : Utilisez le pied pour point invisible nº3 lorsque vous exécutez des coutures de surjet. Il vous permet de guider le tissu plus précisément et d'empêcher les roulottés si les points étaient plus larges. Réglez la largeur du point et le guide du pied pour vous assurer que l'aiguille touche bien le bord du tissu au niveau de la tige du pied presseur.

Point Overlock fermé - Nº 26

Ce point convient à la couture des ourlets de vêtements. Utilisez le pied presseur nº 0A ou nº 3.

Rentrez 1 cm de tissu et piquez le point overlock fermé sur l'endroit du rentré. Quand vous avez fini, coupez le tissu inutile.



Point Overlock ouvert - Nº 28

Le point Overlock ouvert permet d'assembler ou de coudre les bords des tissus qui ne s'effilochent que très légèrement. Utilisez le pied presseur nº 1A ou nº 3.

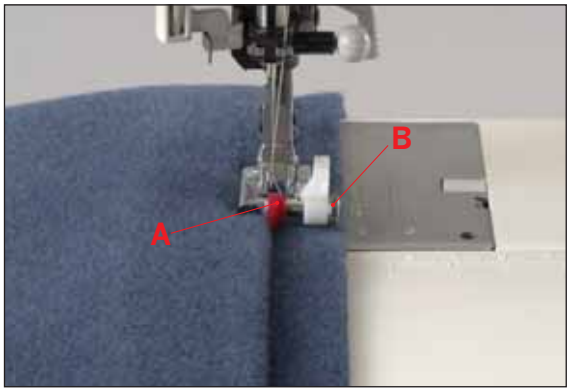
Point overlock fermé avec surfilage - nº 19

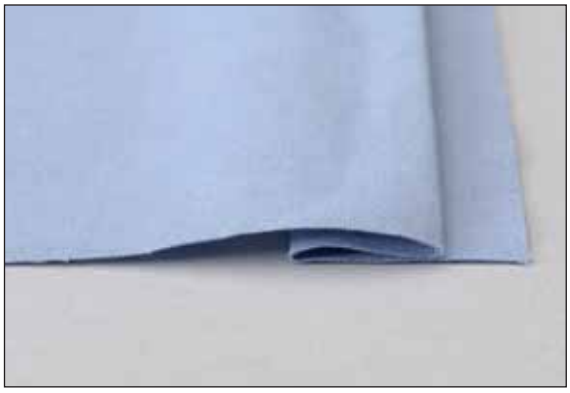
Si vous souhaitez coudre un tissu qui s'effiloche facilement, sélectionnez le point 19. Avec ce point, un fil de liseré passe le long du bord du tissu pour l'empêcher de s'effilocher. Ce type de couture convient aux étoffes en coton.

Point invisible - N° 30

Le point invisible est utilisé pour rendre invisible les ourlets de jupes, de pantalons ou d'ouvrages de décoration.

- Surfilez les bords de l'ourlet.
- Faites un rentré de la longueur désirée et repassez-le sur l'envers.
- Retournez l'ourlet sur lui-même de telle sorte qu'environ 1 cm du bord fini dépasse sous la pliure. L'envers du tissu doit maintenant être placé face à vous.
- Placez le tissu sous le pied presseur pour que la pliure soit placée le long du guide A.
- Lorsque l'aiguille pique, elle ne doit saisir que quelques fibres de tissu. Si les points sont visibles sur l'endroit, réglez le guide A en tournant la vis de réglage B jusqu'à ce que les points d'ourlet soient à peine décelables.





Point invisible élastique - N° 31

Le point d'ourlet invisible élastique est spécialement adapté aux matières extensibles car le zigzag de ce point permet de l'étirer. L'ourlet est surfilé et cousu en même temps. Il n'est pas nécessaire de surfiler le bord coupé au préalable.

Exécutez l'ourlet invisible comme indiqué ci-dessus.

Point cocotte - N°11

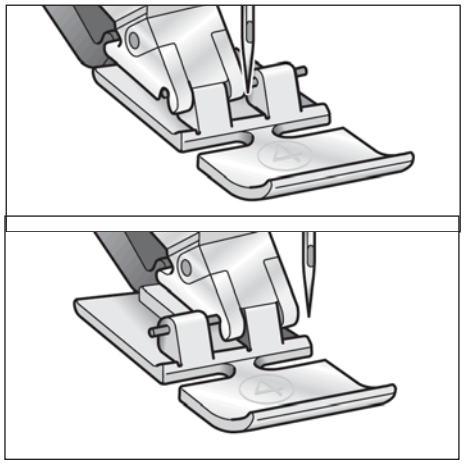
Le point cocotte rend un effet de jours. On l'utilise souvent pour assembler deux bords finis de tissus, en couture bord à bord.

- Surfilez les bords du tissu et repliez la couture au fer sur l'envers.
- Placez le tissu sous le pied presseur en séparant les bords d'environ 3 mm.
- Piquez sur l'endroit du tissu en veillant à ce que l'aiguille prenne bien le tissu du côté droit et du côté gauche.

Point de chausson - N° 13

Ce point extrêmement élastique convient particulièrement bien aux ourlets décoratifs.

- Repliez l'ourlet sur l'envers du tissu.
- Piquez-le sur l'endroit du tissu. Coupez le surplus de tissu au ras de la piqûre.

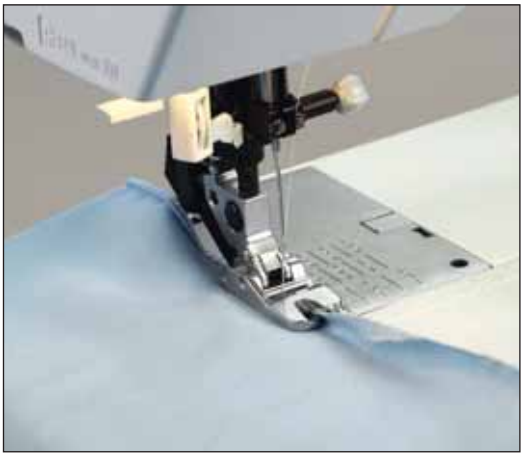


Pose de fermetures à glissière - point N°1

Il y a plusieurs manières de coudre des fermetures à glissière. Suivez les instructions fournies avec votre patron pour de meilleurs résultats.

Quel que soit le type de la fermeture à glissière, il est important de coudre près des dents de la fermeture. Le pied presseur peut être soit vers la droite, soit vers la gauche, en fonction du positionnement de votre fermeture par rapport au tissu. Puis placez l'aiguille de telle sorte qu'elle pique le tissu au ras des dents de la fermeture en vous aidant de l'une des 19 positions d'aiguille disponibles. Si le pied presseur est fixé sur la droite, l'aiguille doit être déplacée vers la droite. Si le pied presseur est fixé sur la gauche, l'aiguille doit être déplacée vers la gauche.

Ourlet roulé avec le pied nº 7

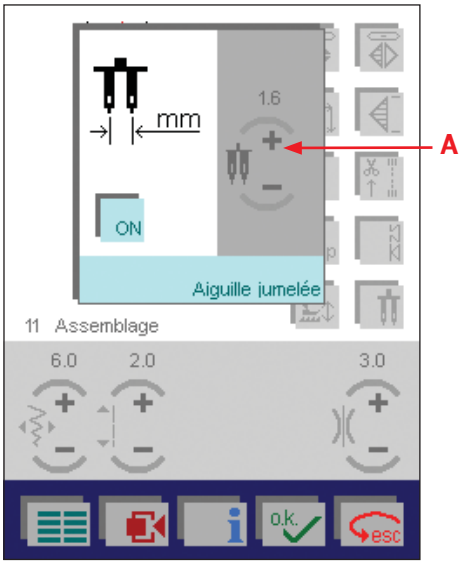


Utilisez le pied pour ourlet roulé pour la finition de bords de chemisiers, foulards ou volants, sans avoir à d'abord les repasser. L'ourlet roulé évite que les bords ne s'effilochent et apporte une finition nette et durable.

- Faites un double-rentré sur le bord du tissu (environ 2 mm par rentré).
- Placez le bord rentré sous le pied pour ourlet roulé et piquez quelques points pour arrêter le fil.
- Tournez le volant de la machine vers vous jusqu'à ce que l'aiguille soit complètement abaissée. Relevez le pied presseur et glissez le tissu dans le cornet du pied.
- Abaissez le pied presseur et tout en piquant, guidez de manière régulière le bord du tissu dans le pied. Quand vous faites un ourlet roulé, veillez à ce que le bord de coupe du tissu reste bien contre le bord gauche de l'évidement du pied. Prenez garde à ce que le tissu ne glisse pas sous le côté droit du pied presseur.

Remarque : Un point zigzag étroit fait également de jolis ourlets roulés sur des tissus élastiques fins tels que le nylon pour la lingerie.

Aiguille double



Quand vous effleurez l'icône de l'aiguille double, la machine vous permet de préciser la largeur de l'aiguille que vous allez utiliser. La largeur des points est automatiquement réduite pour éviter la cassure de l'aiguille et vous permet de coudre des points fantaisie avec une aiguille double.

1. Effleurez l'icône de l'aiguille double et une fenêtre contextuelle s'affiche. Effleurez ON pour activer la fonction.
2. Effleurez les symboles +/- pour préciser la largeur de votre aiguille double (A). Le point s'affiche tel qu'il sera piqué.
3. Effleurez OK pour refermer la fenêtre et enregistrer vos réglages ou bien ESC pour continuer sans enregistrer.

Cette fonction doit être désactivée lorsque vous enlevez l'aiguille double de la machine. Elle reste active après que vous avez modifié un point et même après que vous avez éteint et rallumé la machine.

Pour désactiver la fonction d'aiguille double, effleurez l'icône de l'aiguille double et effleurez ON pour désactiver la fonction. L'icône redevient vert clair.

Couture avec aiguille double

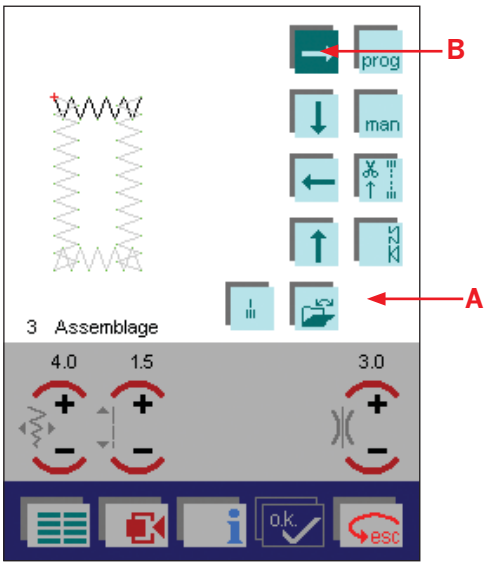
Vous obtiendrez de très beaux effets en brodant avec l'aiguille double. Ces broderies sont mieux réussies avec une largeur d'aiguille

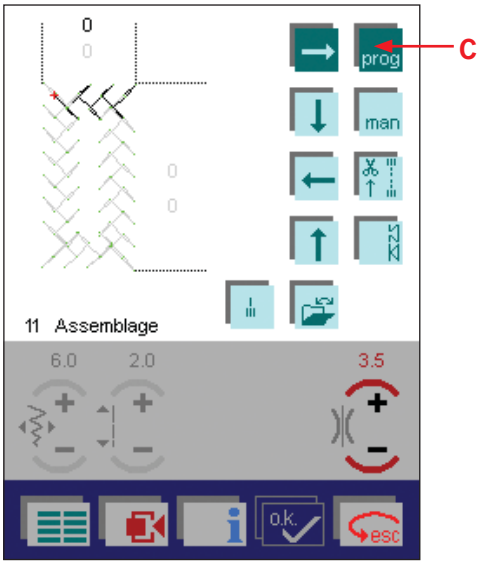
de 1,6 - 3 mm. La broderie à l'aiguille double vous permet par exemple d'utiliser du fil fantaisie de différentes couleurs. Si vous souhaitez coudre avec l'aiguille double, effleurez l'icône de l'aiguille double. La largeur de point est automatiquement réduite et il n'est déplacé ni à droite ni à gauche si le point est asymétrique. De cette manière, l'aiguille ne peut pas heurter le pied presseur.

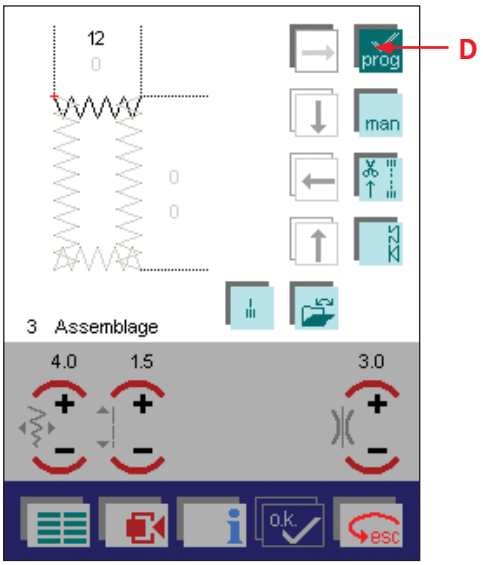
Reportez-vous à la page 2:15 pour l'enfilage d'une aiguille double.

Couture de points Maxi avec une aiguille double

Si l'icône du programme d'aiguille double est active pendant la réalisation de points Maxi, vous pouvez utiliser l'aiguille double pour réaliser des points décoratifs. Toutefois, vous devez utiliser uniquement une aiguille double avec une largeur de 1,6mm ou 1,8mm, même si le programme permet de sélectionner jusqu'à 6mm pour la largeur d'aiguille double.







Couture quatre directions

Vous pouvez programmer la largeur et la longueur de couture d'un rectangle et enregistrer définitivement ces paramètres. Cette fonction est utile pour coudre des pièces sans avoir à tourner le tissu.

La couture quatre sens peut s'utiliser avec les points n° 2-4, 7, 10, 11, 18, 23 et 25. Après avoir effleuré l'icône de couture quatre sens à l'écran, la fenêtre suivante s'affichera (A).

1. Couture dans les quatre sens sans enregistrer le programme

Si l'une des icônes fléchées est de couleur vert foncé (B), cela vous indique que la fonction est active et que votre Pfaff *creative* 2170 est prête à coudre. Avec les flèches, vous décidez dans quel sens la machine doit coudre en premier.

Appuyez sur la pédale et la machine coud vers la droite.

Quand vous avez piqué la longueur voulue, appuyez sur le bouton de marche arrière ou effleurez la flèche du sens suivant voulu. Votre Pfaff *creative* 2170 termine le point en cours, l'aiguille est placée dans l'angle extérieur du rectangle.

La machine coud maintenant en avant jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton de marche arrière ou la flèche du prochain sens. Votre Pfaff *creative* 2170 termine le point en cours, l'aiguille est placée dans l'angle extérieur du rectangle.

Vous définissez la longueur des autres côtés en appuyant également sur le bouton de marche arrière ou en effleurant les flèches. La taille du rectangle n'est pas enregistrée.

2. Programmation de la couture dans quatre sens

Effleurez l'icône Prog (C) et le sens de couture voulu avant de commencer à coudre, puis enregistrez le programme pour le coudre plusieurs fois.

Utilisez le bouton marche arrière pour modifier la direction de couture comme illustré ci-dessus. La largeur et la longueur cousues sur les deux premiers côtés sont indiquées à l'écran.

Continuez à coudre jusqu'à terminer le rectangle. Une fois les quatre sens programmés, l'icône Prog change (D). Le programme est maintenant enregistré et peut être reproduit. Il peut aussi être définitivement enregistré dans la machine.

Remarque : Si vous voulez n'enregistrer qu'un, deux ou trois côtés d'un rectangle, effleurez l'icône Prog après avoir piqué les côtés que vous voulez enregistrer. Seuls les côtés programmés seront enregistrés. Cette fonction est très utile pour les poches plaquées qui sont cousues par trois coutures.

3. Finition manuelle d'un côté de couture

Pour répéter plusieurs fois un programme, effleurez l'icône Prog et le sens de couture voulu avant de commencer à coudre. Si vous effleurez aussi l'icône Man (E), votre Pfaff *creative* 2170 piquera un côté puis s'arrêtera. La longueur des côtés est déterminée de la même manière qu'au paragraphe 1. La machine s'arrête à la fin de chaque côté. Appuyez sur la pédale pour continuer avec le côté suivant.

4. Finition manuelle d'un rectangle enregistré

Même si un rectangle a été programmé et que l'icône Prog désactivée est visible à l'écran, vous pouvez modifier la longueur des coutures piquées en effleurant l'icône Man (E). La machine ralentit à la fin des troisième et quatrième coutures. Terminez la couture en appuyant sur le bouton de marche arrière : la machine finit le point actuel, place l'aiguille sur la position extérieure et poursuit avec le côté suivant.

Autres fonctions avec la couture dans quatre sens

Effleurez l'icône d'équilibrage (F) pour ouvrir la fenêtre d'équilibrage de rectangles. Pour régler la longueur des côtés, utilisez un essai déjà piqué comme modèle.

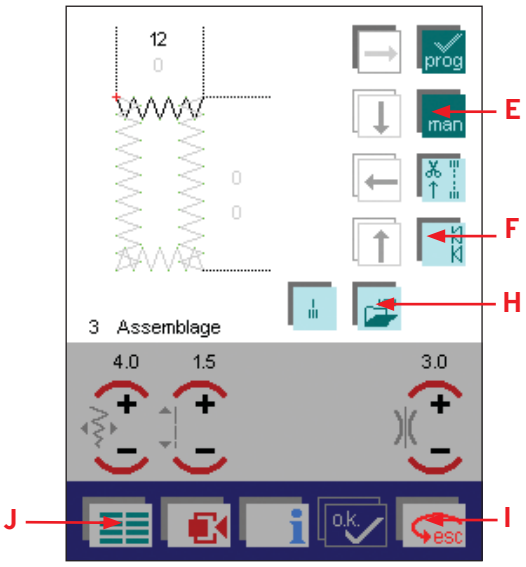
Avec les symboles +/- (G), vous pouvez ajuster le rectangle à l'écran jusqu'à ce qu'il ressemble à votre modèle. La prochaine fois que vous coudrez, le rectangle sera automatiquement ajusté.

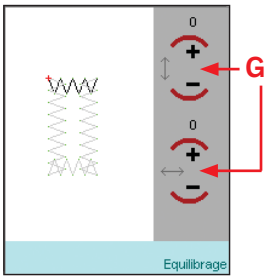
Effleurez l'icône du gestionnaire de données (H) pour ouvrir, enregistrer, supprimer ou fermer un programme.

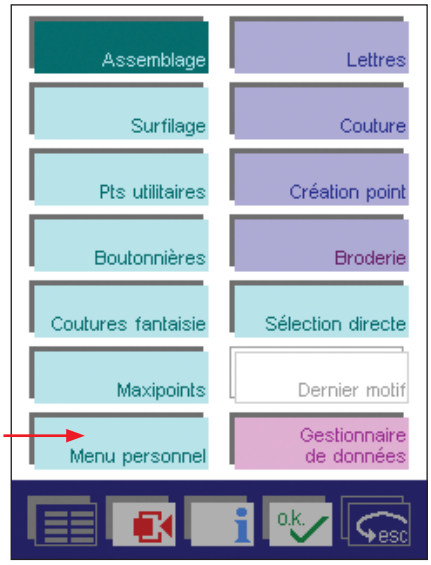
Une description détaillée des icônes figure en début de chapitre.

Effleurez ESC (I) pour revenir au menu de sélection.

Effleurez l'icône du menu principal (J) pour revenir au menu principal.



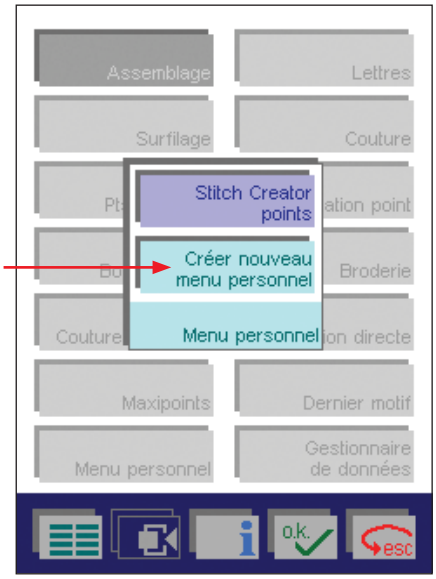




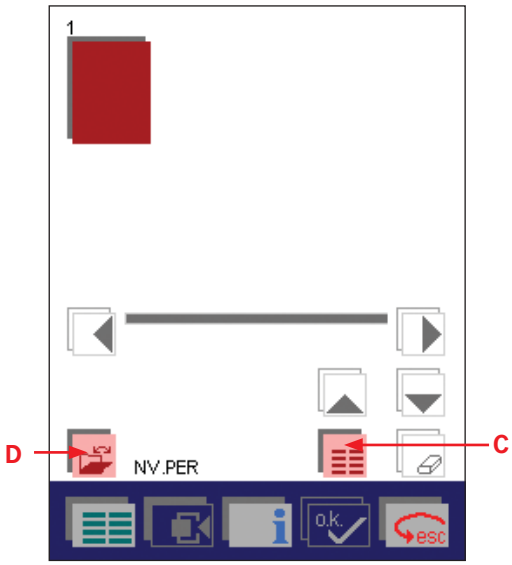
Menu personnel

Votre Pfaff créative 2170 vous permet de créer plusieurs menus personnels, dans lesquels vous pouvez sauvegarder vos réglages personnels de points et composer un menu contenant les points les plus utilisés.

Créez un menu personnel en sélectionnant Menu personnel (A) dans le menu principal.



Appuyez sur NOUVEAU (B) et OK.



Sélectionnez les points désirés dans le mini menu principal (C).

Lorsque vous avez sélectionné les points voulus, appuyez sur l'icône du gestionnaire de données (D). Choisissez Enregistrer sous dans la fenêtre qui apparaît. Renommez votre dossier et appuyez sur l'icône OK. Vous avez créé un nouveau menu personnel.

Lorsque vous avez créé un menu personnel, vous pouvez y accéder à partir de l'icône du menu personnel. Votre menu personnel s'affiche dans la fenêtre contextuelle.

Remarque : Si vous voulez sauvegarder les réglages d'un point que vous venez de modifier dans un menu personnel, choisissez Copier mes points dans le menu contextuel. Ce point sera alors sauvegardé dans le fichier personnel.

Démo

Vous pouvez programmer une démonstration de la machine dans votre Pfaff *creative* 2170 et la reproduire.

Programmation d'une démo

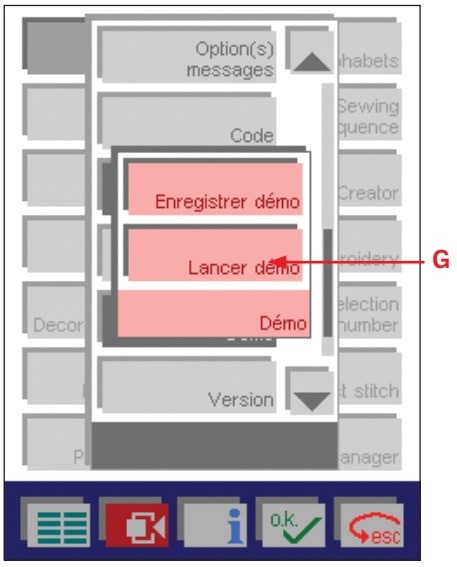
Pour programmer une démo, allez dans le menu contextuel et effleurez l'icône Enregistrer une démo. L'écran se transforme en écran d'accueil, où vous commencerez votre démonstration. Utilisez votre Pfaff *creative* 2170 de manière totalement normale : vous composerez ainsi une démonstration.

Pour terminer et enregistrer votre démo, appuyez sur le bouton de marche arrière.

Remarque : La durée de la démo programmée réduit la capacité d'enregistrement permanent de motifs de points dans la mémoire de la machine à coudre.

Reproduire une démo

Pour reproduire votre démo, effleurez l'icône Reproduire la démo (G). Fermez-la à l'aide du bouton de marche arrière.

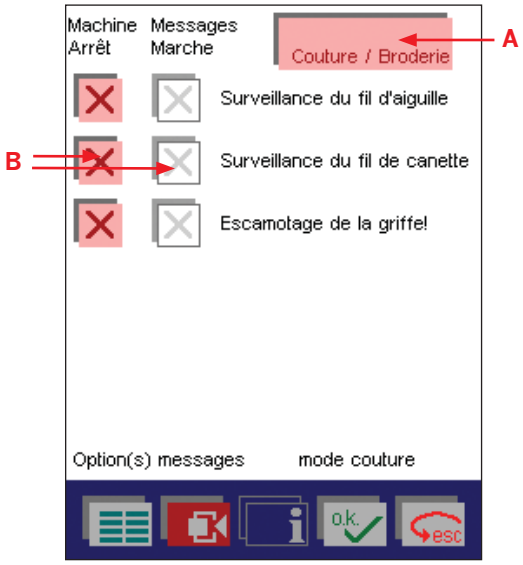


Options des messages

Vous pouvez désactiver les messages qui apparaissent automatiquement à l'écran. Ces paramètres se règlent individuellement pour la couture et la broderie.

Effleurez l'icône Couture/Broderie (A) pour décider si le paramètre doit s'appliquer à la couture ou à la broderie.

Si la fonction est active, un X apparaît sur l'icône (B). Si vous voulez la désactiver, effleurez le X. Ce X disparaît alors de l'icône. Toutes les fonctions sont actives par défaut.



COUTURE DÉCORATIVE

Remarques générales sur la couture décorative

Pour embellir la décoration de votre intérieur ou vos vêtements, votre Pfaff *creative* 2170 vous offre toute une gamme de points fantaisie et décoratifs. Vous pouvez également créer d'autres décorations en combinant différents motifs, couleurs et dimensions. Utilisez des fils fantaisie spéciaux pour obtenir plus d'effet.

Lorsque vous piquez des points fantaisie, renforcez toujours votre tissu d'un entoilage. La fixation de votre tissu sur cet entoilage évitera que vos points fantaisie ne se déforment.

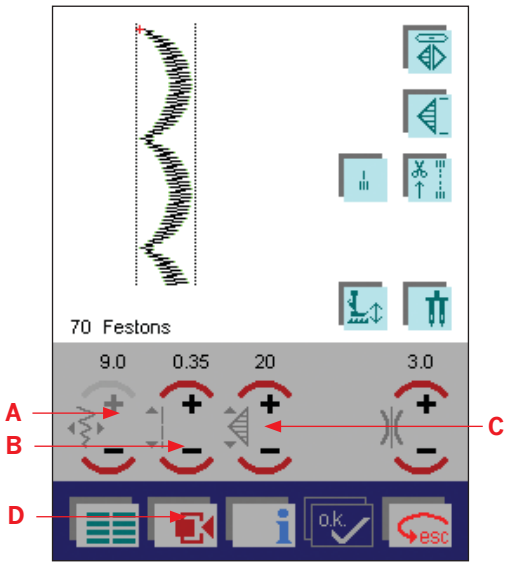
Les conseils suivants s'appliquent à toute la couture décorative :

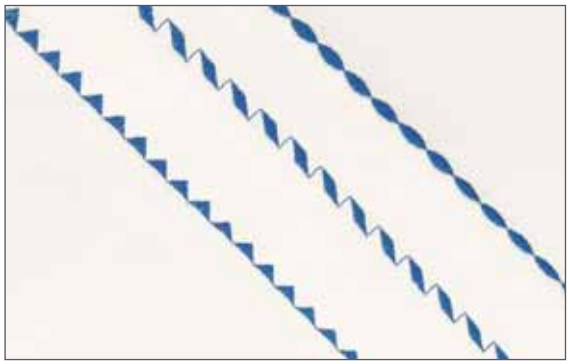
- Les fils à broder en rayonne donnent des résultats brillants et soyeux ; de nombreuses couleurs et épaisseurs sont disponibles.
- La longueur et la largeur du point peuvent être modifiées à volonté.
- Vous obtiendrez de plus jolis résultats si la tension du fil est correctement réglée.
- L'utilisation des pieds presseurs n° 1A (pour l'IDT) et 2A (sans IDT) est recommandée pour les travaux de décoration. Nous conseillons le pied presseur n° 2A pour les tissus lourds.

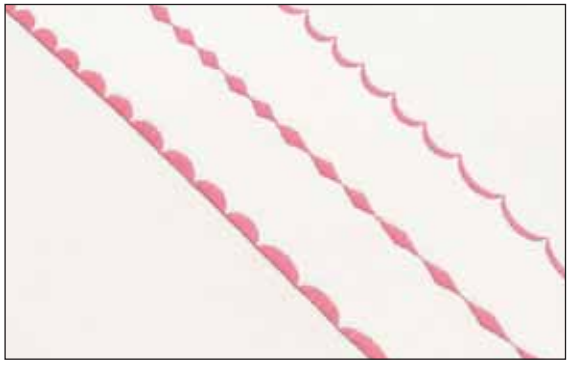
Sélection des points fantaisie sur votre Pfaff *creative* 2170

1. Allez au menu principal.
2. Effleurez Points fantaisie 9 mm. Une nouvelle fenêtre dans laquelle les points sont divisés en 11 catégories différentes (A) s'ouvre.
3. Effleurez l'une des sous-catégories. Dans notre exemple, nous avons choisi les festons, point n° 70.

A.







Modifications des réglages de point

Augmentez ou réduisez la largeur du point à l'aide des symboles + et - (A) de l'icône de largeur de point.

Modifiez la densité du point fantaisie en effleurant les symboles + et - (B) de l'icône de longueur de point.

Vous pouvez étirer le motif avec les symboles + et - (C). L'allongement du motif ne modifie pas la densité du point.

La tension du fil peut être modifiée quand on utilise des techniques spéciales.

Les réglages de points ne seront pas définitivement enregistrés. La prochaine fois que vous ouvrirez le point, il reviendra automatiquement sur ses réglages initiaux.

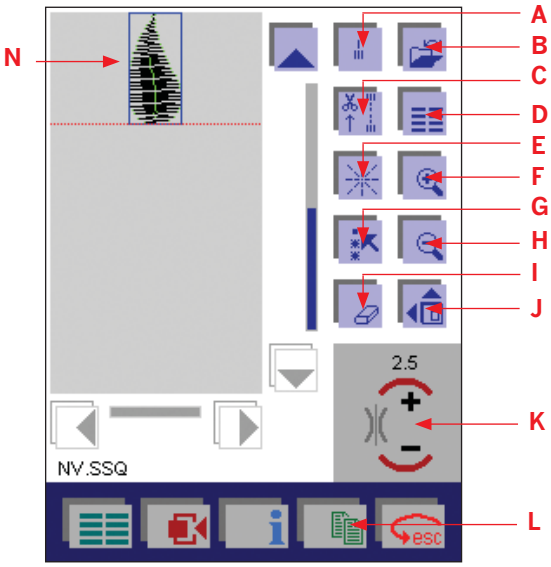
Si vous voulez enregistrer votre point modifié, il vous suffit d'aller dans le menu contextuel (D) et d'effleurer l'icône Enregistrer paramètre. De cette manière, les réglages resteront enregistrés même après avoir éteint la machine.

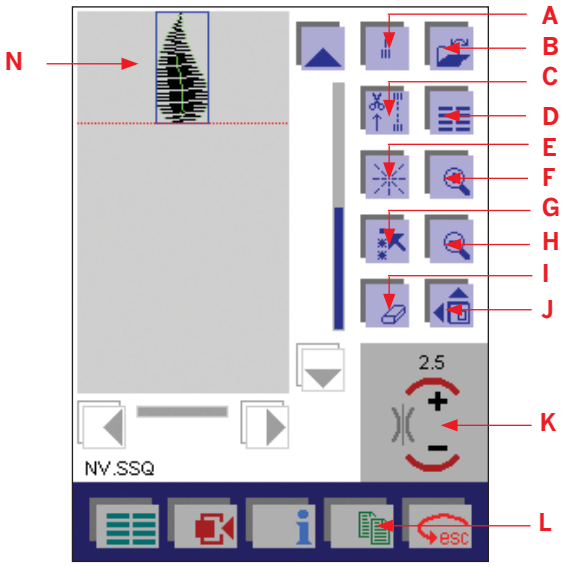
Si vous voulez sauvegarder les réglages d'un point que vous venez de modifier dans un menu personnel, choisissez Copier mes points dans le menu contextuel. Ce point sera alors sauvegardé dans le fichier personnel.

Séquence de couture

Avec votre Pfaff *creative* 2170, vous pouvez combiner plusieurs points et les enregistrer définitivement dans le menu de séquences de couture. Vous pouvez combiner plusieurs points de 9mm et des points MAXI de la machine, d'une carte creative memory card ou creative card et les coudre comme bordure continue. Dans l'exemple ci-dessous, nous avons choisi des points de la machine.

A. Icône de point d'arrêt automatique
B. Icône du gestionnaire de données
C. Icône du programme de points d'arrêt
D. Icône du mini-menu principal
E. Couture dans 8 sens
F. Icône de zoom avant
G. Icône de sélection de points
H. Icône de zoom arrière
I. Icône de suppression
J. Icône d'options supplémentaires
K. Icône de tension du fil
L. Icône d'insertion

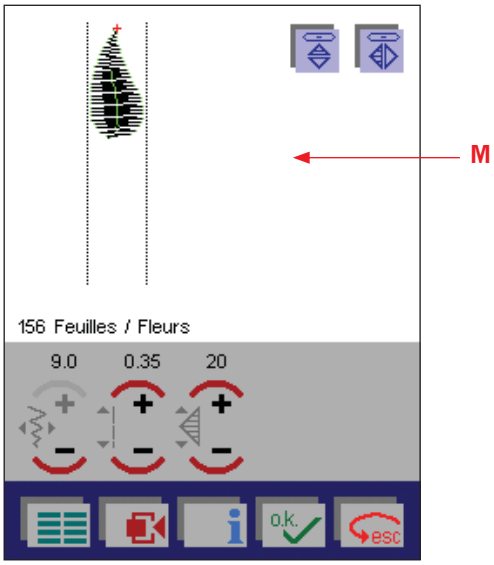




Création d'une séquence de couture

1. Effleurez l'icône de séquence de couture (Coutures fantaisie) dans le menu principal. La fenêtre de séquence de couture s'ouvre.
2. Effleurez le mini-menu principal (D) pour ouvrir un menu montrant tous les différents points de la machine. Sélectionnez la catégorie dans laquelle vous voulez choisir le point.

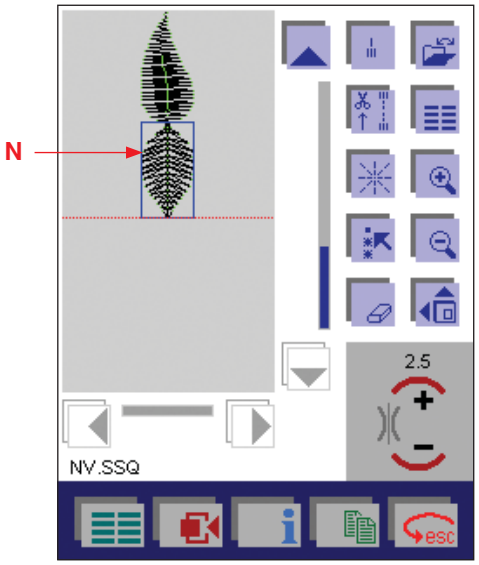
Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser tous les points dans toutes les catégories. Ceux qui sont grisés ne peuvent pas être sélectionnés.



3. Après avoir appuyé sur le point que vous voulez inclure dans votre séquence de couture, un menu dans lequel vous pouvez modifier le point s'ouvre (M). Vous pouvez inverser le point, modifier sa densité et régler la tension du fil. Dans notre exemple, nous avons choisi un point fantaisie de 9 mm, le n° 156 des Feuilles et fleurs.
4. Effleurez OK pour confirmer votre sélection ; le point s'affiche sur l'écran de séquence de couture (N). La ligne de curseur montre la fin de la séquence de couture. Pour continuer à travailler avec un point, déplacez le curseur sur le point pour le sélectionner. Le point sélectionné est entouré d'un cadre dans la séquence de couture. Pour modifier le point, ouvrez l'icône des options supplémentaires (J). Quand vous êtes satisfait(e) de vos modifications, effleurez OK.

Remarque : si vous voulez reproduire le même point, effleurez l'icône d'insertion (L).

5. Effleurez le mini-menu principal dans l'écran des séquences pour sélectionner un autre point et l'insérer dans la séquence de couture.
6. Ajoutez le point n° 155 de la machine (N).



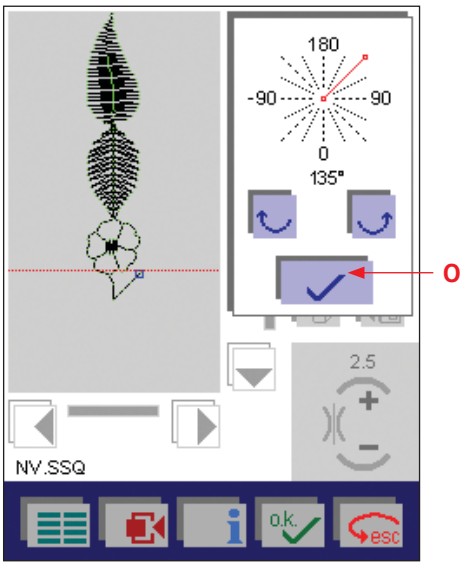
Disposition des points dans une séquence de couture

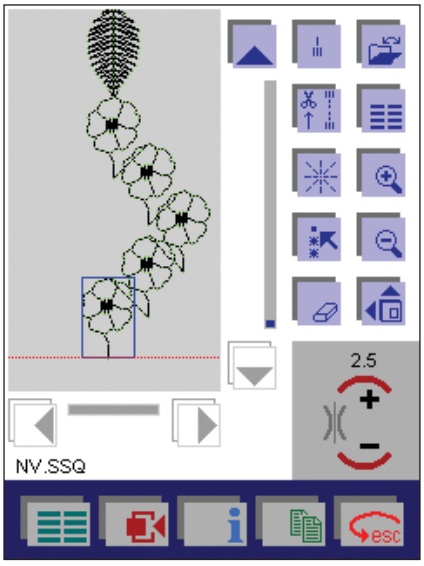
Pour obtenir des bordures plus larges, vous pouvez enregistrer des points de jonction dans votre séquence de couture. Ces points de jonction peuvent être déplacés dans plusieurs sens, ce qui produit des bordures ayant de nouvelles formes et plus larges. Les points de jonction sont des points droits d'une longueur de 1 mm. Ils peuvent aller dans 16 sens différents.

Pour pouvoir différencier visuellement un point d'un autre, il est généralement nécessaire d'insérer plusieurs points droits. Quand vous utilisez des points de jonction, il est très important de noter où commence et où finit le point que vous utilisez.

Les points sont piqués dans le sens choisi à partir de la fin du point fantaisie. Le nouveau point fantaisie commence là où se termine le dernier point de jonction.

1. Un point est placé au milieu de la zone de travail.
2. Quand vous effleurez l'icône 8 sens de couture (E), un écran s'ouvre pour que vous puissiez introduire le sens à l'aide des flèches. Confirmez chaque point de jonction à l'aide de l'icône de confirmation (O). Dans cet exemple, nous avons placé 6 points dans le sens indiqué sur l'image.
3 Enregistrez votre réglage en effleurant OK ; la fenêtre se referme. Si vous appuyez sur ESC, la fenêtre se ferme sans enregistrer les modifications.
4. Le ligne de curseur montre la fin des points de jonction, là où les points suivants seront rattachés.
5. Effleurez le mini-menu principal pour sélectionner un point supplémentaire et l'insérer dans la séquence de couture. Ici, nous avons ajouté 4 fleurs n° 165, à des angles différents.

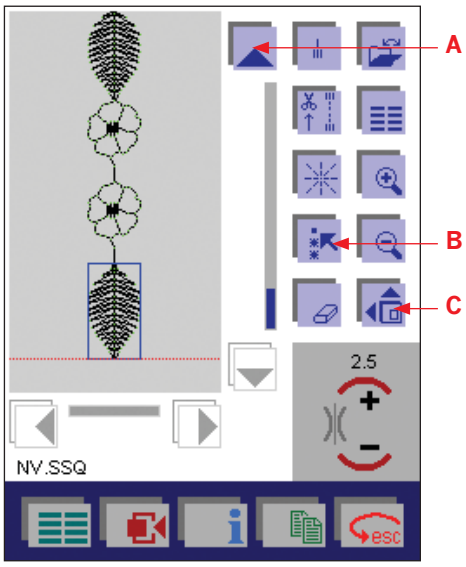




Pour ajuster une séquence de couture, accédez aux option de l'icône des options supplémentaires (J).

Le dernier point d'une séquence est toujours marqué et suivi d'une ligne de curseur indiquant l'endroit où le point suivant sera ajouté.

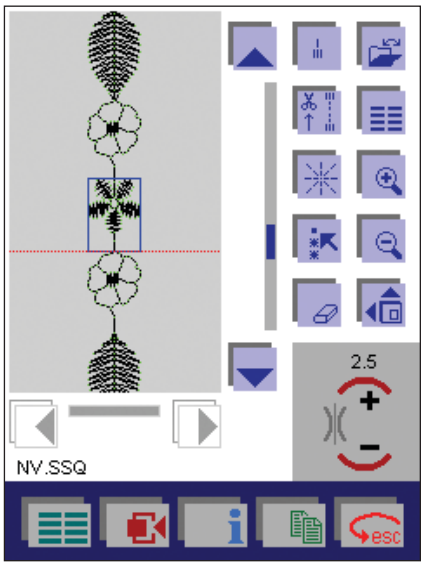
Astuce : les bordures avec des points de jonction sont plus nettes si les points de jonction sont couverts par le point fantaisie (dans ce cas, les fleurs).



Réglage d'une séquence de couture existante

Une séquence de couture déjà créée peut être ajustée. En sélectionnant un point individuel dans une séquence ou la séquence complète, vous pouvez faire des ajustements à votre goût.

1. Pour sélectionner un point individuel, utilisez les icônes fléchées (A) pour déplacer la ligne de curseur devant le point que vous voulez modifier. Le point sélectionné est entouré d'un rectangle.
2. Effleurez l'icône de sélection de point (B) pour sélectionner la séquence de couture. Si vous maintenez l'icône enfoncée, tous les points seront sélectionnés.
3. La ligne de curseur s'affiche. Déplacez-la sur les points à l'aide des boutons fléchés pour les sélectionner. Les points sélectionnés sont entourés d'un rectangle.
4. Après avoir sélectionné un ou plusieurs points, vous pouvez modifier tous leurs réglages. Les réglages possibles dépendent du nombre et du type de points sélectionnés. Effleurez l'icône des options supplémentaires (C) pour modifier les points sélectionnés ou la séquence de couture. Vous pouvez également supprimer un ou plusieurs points, ou encore supprimer toute la séquence de couture.
5. Si vous déplacez la ligne de curseur sur un point ou une séquence préalablement sélectionnée, la sélection est annulée. Si vous voulez régler un autre point, sélectionnez-le avec les icônes fléchées.
6. Une fois vos réglages terminés, annulez la sélection à l'aide de l'icône de sélection de points (B).



Insertion d'un point dans une séquence de couture

1. Pour insérer un point dans une séquence de couture, utilisez les icônes fléchées pour déplacer la ligne de curseur sur le point d'insertion dans votre séquence de couture.
2. Le curseur doit être placé à l'endroit où vous voulez insérez le point.
3. Sélectionnez un nouveau point.
4. Une fois le point inséré, le curseur se déplace à la fin de celui-ci.

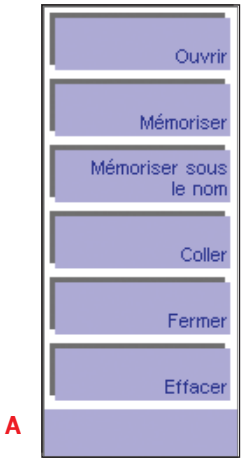
Insertion d'un point au début d'une séquence de couture

Si vous voulez insérer un point au début d'une séquence de couture, déplacez la ligne de curseur au début de la séquence de couture et sélectionnez un nouveau point.

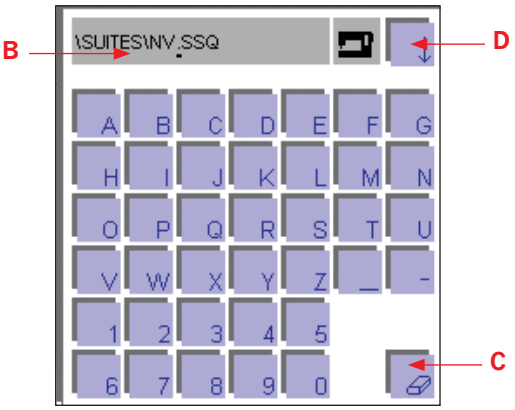
Le point est automatiquement placé au début de la séquence de couture.

Enregistrement d'une séquence de couture

1. Effleurez l'icône du gestionnaire de données pour enregistrer la séquence de couture. La fenêtre d'ouverture, enregistrement, fermeture ou suppression de la séquence de couture s'ouvre (A).
2. Quand vous effleurez Enregistrer sous, le menu de saisie de nom s'ouvre. Donnez un nom à votre séquence de couture et sélectionnez le chemin de l'emplacement où vous voulez enregistrer votre séquence.
3. Quand vous ouvrez le menu, la mémoire de la machine est automatiquement sélectionnée.



4. Le champ de saisie (B) indique le dossier dans lequel la séquence de couture est automatiquement enregistrée. Par défaut, elle est enregistrée dans le dossier SÉQUENCE. Le champ de saisie indique le mot NOUVEAU. Vous pouvez le supprimer à l'aide de l'icône de suppression (C) et introduire le nom que vous voulez. Ce nom ne doit pas comprendre plus de 8 caractères.
5. Effleurez OK pour confirmer votre saisie. La séquence est maintenant enregistrée dans le dossier SÉQUENCE de la machine ; vous pouvez le rouvrir en le sélectionnant.

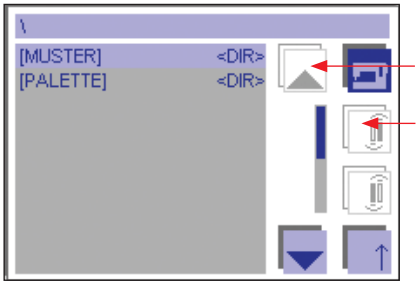


Si vous effleurez l'icône de la flèche en bas (D), une autre fenêtre de sélection d'un autre dossier s'ouvre.

Vous pouvez enregistrer la séquence de couture dans un autre dossier de la machine ou sur une carte.

Enregistrement dans la machine

1. Pour enregistrer la séquence de couture dans la machine, sélectionnez le dossier à l'aide des flèches (E) et appuyez sur OK.
2. Effleurez l'icône de la flèche vers le haut pour fermer la fenêtre. La séquence de couture est enregistrée dans le dossier sélectionné.
3. Appuyez sur ESC pour fermer la fenêtre sans enregistrer votre saisie.



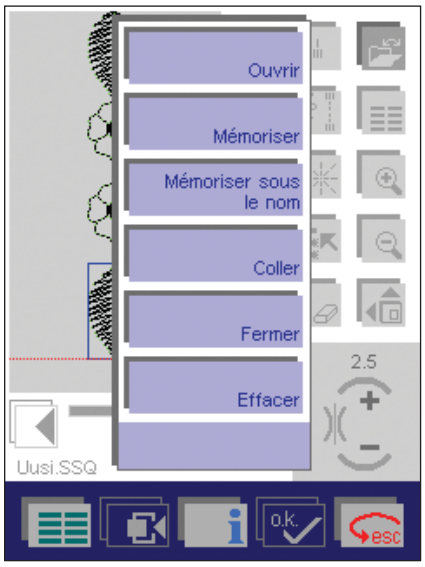
Enregistrement dans une carte creative memory card

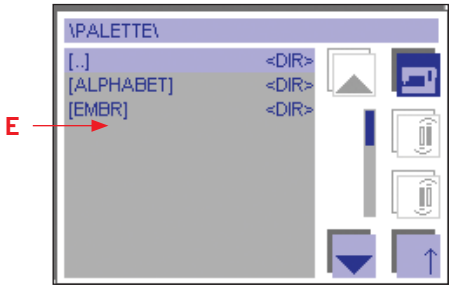
Si vous voulez enregistrer votre séquence de couture dans une carte, sélectionnez le lecteur de carte approprié (F). Si vous avez créé des dossiers dans la carte, sélectionnez le dossier approprié avec les icônes fléchées.

Effleurez l'icône de la flèche vers le haut pour fermer la fenêtre. La séquence de couture est enregistrée dans ce dossier.

Appuyez sur ESC pour fermer la fenêtre sans enregistrer votre saisie.

Confirmez le nom que vous avez saisi en appuyant sur OK pour fermer la fenêtre.





La séquence de couture reste visible à l'écran et peut être piquée.

Si vous effleurez ESC, une invite s'affiche.

Confirmez avec OK pour revenir au menu Séquence.

Fermeture d'une séquence de couture sans l'enregistrer

1. En effleurant l'icône du gestionnaire de données et Fermer, vous quittez le menu sans enregistrer la séquence de couture. Une fenêtre d'invite s'affiche.

   Si vous effleurez OK, la séquence se ferme.

   Si vous effleurez ESC, le menu se ferme.
2. En effleurant l'icône du gestionnaire de données et Ouvrir, vous quittez le menu sans enregistrer la séquence de couture. Vous ouvrez alors simultanément la séquence de couture ayant été enregistrée auparavant.

   Une fenêtre d'invite s'affiche.

   Si vous effleurez OK, la fenêtre du gestionnaire de données s'ouvre (E) et vous pouvez ouvrir une séquence de couture enregistrée.

Si vous effleurez ESC, le menu Ouvrir se ferme.

3. Effleurez l'icône du menu principal pour revenir au menu principal.

Suppression d'une séquence de couture

En effleurant l'icône du gestionnaire de données et Supprimer, une fenêtre d'invite s'affiche.

Effleurez OK pour supprimer la séquence de couture.

Effleurez ESC si vous ne voulez pas supprimer la séquence de couture.

Sélection et ouverture d'une séquence de couture enregistrée

Effleurez l'icône du gestionnaire de données pour ouvrir une séquence de couture enregistrée auparavant dans une creative memory card ou dans la mémoire de la machine.

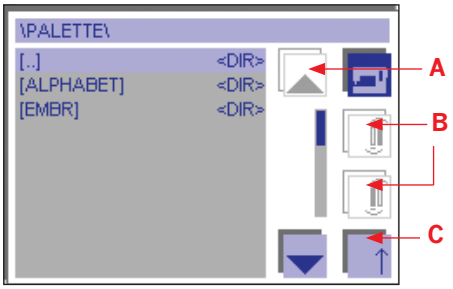
Effleurez Ouvrir pour ouvrir une variante du gestionnaire de données de votre creative.

Ouverture à partir de la mémoire de la machine

Utilisez les icônes fléchées (A) pour déplacer la barre de sélection sur le dossier dans lequel la séquence de couture a été enregistrée.

Confirmez le dossier en effleurant OK : une liste des noms stockés dans ce dossier s'ouvre. Sélectionnez la séquence de couture directement avec les icônes fléchées (A).

La séquence de couture sélectionnée s'affiche à l'écran quand vous effleurez l'icône des points enregistrés (C).



Ouverture à partir d'une creative memory card

Pour ouvrir une séquence de couture enregistrée sur une carte, sélectionnez le lecteur de cartes approprié (B). Si la creative memory card contient des dossiers, suivez les indications d'ouverture à partir de la machine. Si la creative memory card ne contient pas de dossier, sélectionnez la séquence de couture directement avec les boutons fléchés.

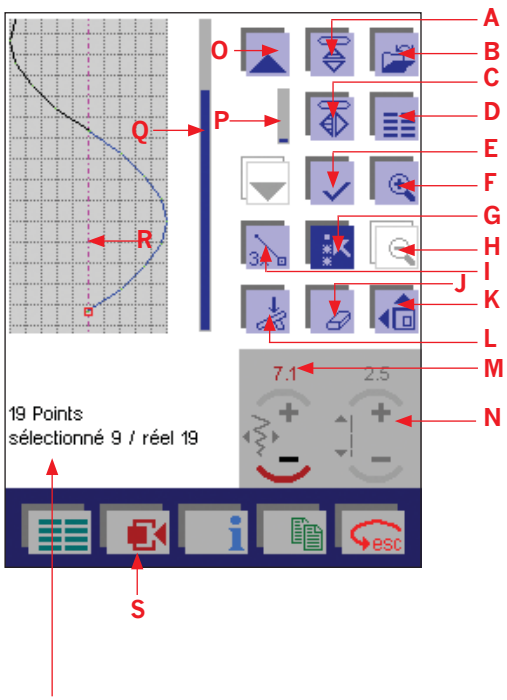
La séquence de couture sélectionnée s'affiche à l'écran quand vous effleurez l'icône des points enregistrés (C).

Tous les réglages de votre séquence de couture peuvent maintenant être ajustés à vos besoins spécifiques.

Si vous effleurez l'icône du gestionnaire de données et Enregistrer, la séquence de couture modifiée est enregistrée sous le même nom. La séquence enregistrée au préalable est automatiquement effacée.

Pour enregistrer la séquence de couture sous un nouveau nom, effleurez Enregistrer sous.

La séquence enregistrée auparavant est alors préservée.



Vous voyez à l'écran combien de points vous avez ajoutés, le/lesquels vous avez sélectionné(s) (en bleu) et sur quel point le marqueur est positionné (carré rouge).

Stitch Creator

Avec Stitch Creator, vous pouvez personnaliser et créer vos propres points. Vous pouvez ajouter, effacer, déplacer et combiner les points directement à l'écran. Créez un point fantaisie en combinant des points conçus individuellement ou en utilisant les points de 9 mm, les motifs et les lettres.

Remarque : lors de la réalisation d'un point fantaisie, les griffes d'entraînement ne sont pas escamotées.

Lorsque vous ouvrez Stitch Creator, un espace de travail vide apparaît à l'écran.

L'espace de travail est prévu pour une largeur de point de 9 mm. Une ligne rouge verticale au centre de l'espace de travail indique le centre du point fantaisie avec une largeur de point de 4,5 mm de chaque côté (R).

Pour un positionnement plus précis, activez la grille dans le menu contextuel (S).

Description des icônes

A. Inversion verticale : pour inverser verticalement le point.

B. Icône du gestionnaire de données : cette icône permet d'ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez ouvrir, enregistrer ou supprimer un point fantaisie dans la machine ou une creative card.

C. Inversion latérale : pour inverser le point latéralement.

D. Mini-menu principal : utilisez cette fonction pour créer un nouveau point fantaisie. Une variante du menu principal s'ouvre. Vous pouvez le sélectionner directement en effleurant la catégorie souhaitée et la sélection de points triés. Si vous confirmez le point, il apparaît seul dans l'espace de travail. En effleurant une nouvelle fois l'icône de sélection des menus de points, vous pouvez ajouter un point supplémentaire.

E. Icône de confirmation : cette icône vous permet de placer des points droits uniques à la fin d'un point sélectionné. Si vous avez sélectionné plusieurs points, ils sont copiés et placés derrière les points sélectionnés.

F. Icône de zoom avant : vous agrandissez la figure de 150%, de 200% ou de 300%. Une barre de défilement additionnelle pour le déplacement horizontal de l'espace de travail apparaît à l'écran.

G. Icône de sélection de points : en effleurant cette icône, vous pouvez sélectionner un point ou plus. Si vous appuyez sur cette icône pendant quelques secondes, tous les points sont sélectionnés. Les points sélectionnés sont marqués en bleu.

H. Icône de zoom arrière : cette icône n'est active que si vous avez agrandi l'image. Vous réduisez l'image en trois étapes.

I. Icône de point triple : cette fonction multiplie par trois les points sélectionnés.

J. Supprimer : cette icône permet de supprimer tous les points sélectionnés.

K. Icône d'options supplémentaires : cette icône permet d'ouvrir un menu d'options supplémentaires avec des composants de motif pouvant être combinés pour créer de nouveaux points fantaisie.

L. Commencer à coudre : effleurez cette icône pour afficher un menu où vous pouvez visualiser tout le point fantaisie et le réaliser. Ce mode est le seul qui vous permette de coudre votre point fantaisie.

M. Cette icône indique la position horizontale du point sélectionné. Si vous déplacez un point vers la gauche ou la droite, la largeur de point est modifiée automatiquement. Si plusieurs points sont sélectionnés, vous modifiez la position des points sélectionnés ou de tout le point fantaisie.

Astuce : L'icône indique les chiffres 0-9 : il ne s'agit pas de la largeur de point, mais des coordonnées x de l'espace de travail.

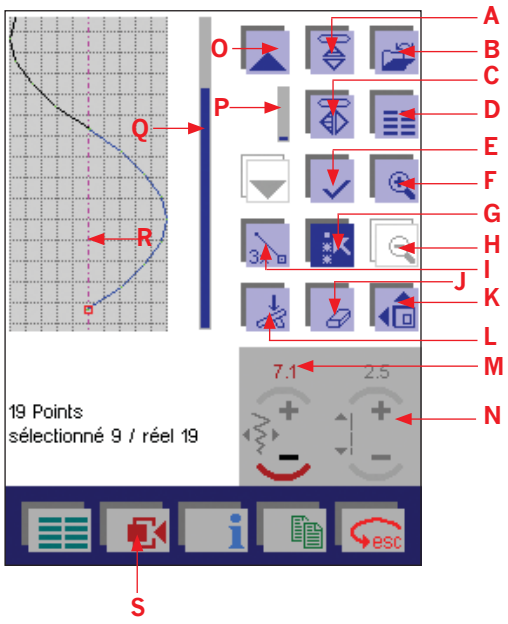
N. Cette icône permet d'afficher la longueur d'un point sélectionné. Vous pouvez modifier la longueur d'un point sélectionné en effleurant le + ou le - de l'icône. Si plusieurs points sont sélectionnés, cette icône n'est pas active.

Astuce : Si un point zigzag est sélectionné, cette icône affiche non pas la longueur de point mais le mode de déplacement des griffes d'entraînement. Si l'icône indique un nombre négatif, les griffes d'entraînement se déplacent en marche arrière lorsque vous cousez.

O. Flèches de déplacement : ces icônes vous permettent de déplacer le curseur de sélection point par point à travers le point fantaisie. Vous avancez point par point depuis le début jusqu'à la fin du point fantaisie et vice-versa.

P. Barre de défilement : la barre de défilement placée entre les flèches de déplacement vous permet de défiler plus vite le long du point fantaisie, point par point.

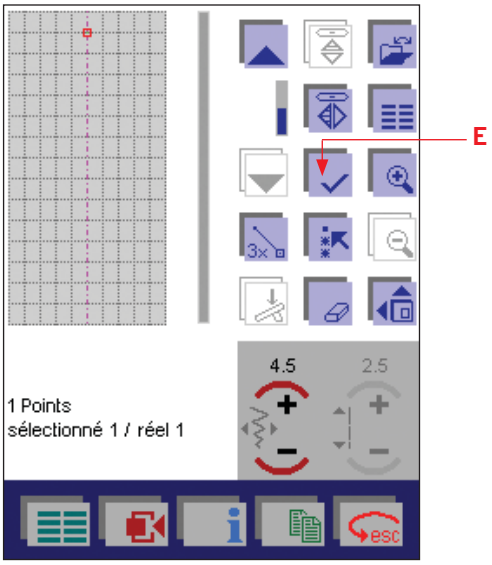
Q. Barre de défilement : la barre de défilement est active uniquement si le point fantaisie dépasse de l'espace de travail. Utilisez la barre de défilement pour visualiser votre point fantaisie si vous l'avez grossi.

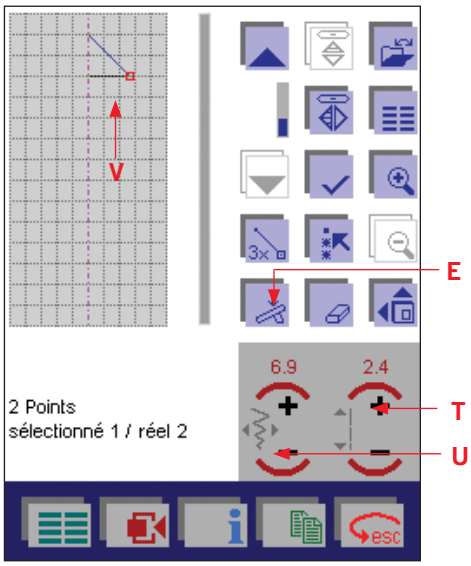


Création d'un nouveau point fantaisie avec différents points

Lorsque vous ouvrez Stitch Creator, l'espace de travail est vide. Une ligne rouge indique le centre de l'espace de travail.

1. Pour créer un nouveau point fantaisie, vous devez d'abord placer le point de départ. En d'autres termes, vous définissez la position du premier point dans l'espace de travail.
2. Effleurez l'icône de confirmation (E) pour placer le point de départ et le premier point. La position du premier point est marquée par un cadre rouge.





Placement de différents points

Pour chaque point supplémentaire que vous souhaitez placer, effleurez (E).

Déplacement de différents points

À l'aide du stylet ou de votre doigt, vous pouvez travailler avec vos points directement dans l'espace de travail en glissant et déplaçant le point sélectionné. Pour positionner un point, il suffit de l'effleurer sur l'écran et de l'amener à la position souhaitée. Lorsque vous effectuez un tel positionnement, la largeur et la longueur du point sélectionné sont modifiées.

Une autre manière de déplacer avec précision le point sélectionné est d'utiliser les icônes de longueur (T) et de largeur (U) de point.

Le dernier point de la séquence est marqué en bleu et le dernier point fantaisie est marqué par un cadre rouge.

La ligne en pointillés, la ligne de curseur (V), à la fin du dernier point indique l'emplacement où sera ajouté le point suivant (si la coordonnée x du dernier point est différente de celle du premier point). Ainsi, le tissu avance de manière régulière lorsque vous réalisez le point fantaisie.

Si vous placez le dernier point exactement à la même position (coordonnée x) que le premier point de votre point fantaisie, la ligne de curseur en pointillés ne sera pas cousue.

Effleurez l'icône de commencement de couture (E) pour ouvrir le menu de couture.

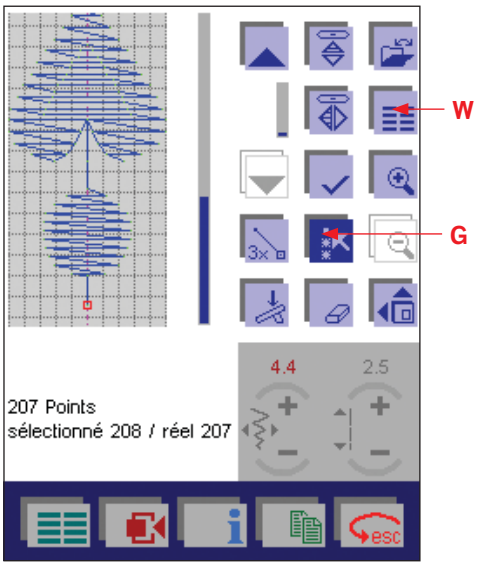
À présent, vous pouvez voir la séquence complète de votre point fantaisie et la coudre. Vous pouvez coudre votre point fantaisie uniquement lorsque cet écran est affiché.

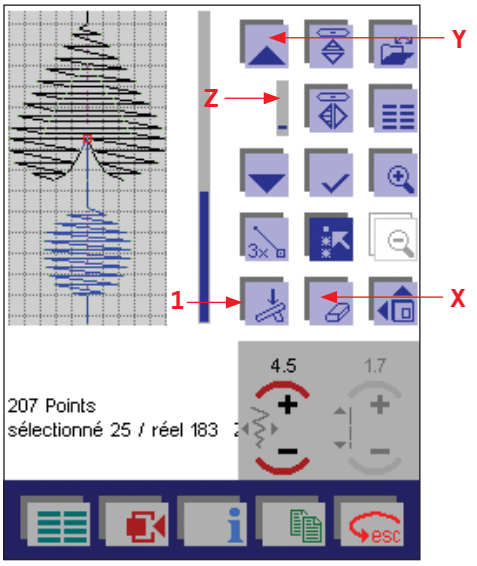
Effleurez ESC pour revenir au menu du Stitch Creator et éditer d'autres points.

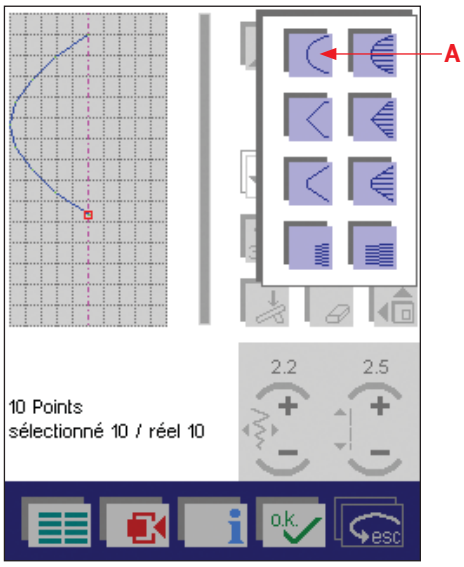
Combinaison de différentes parties de motifs

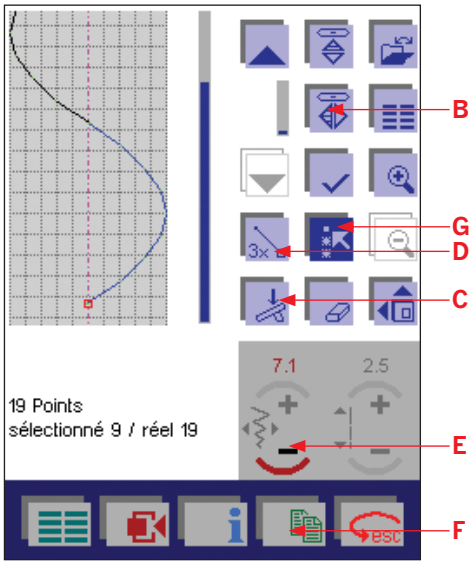
Avec Stitch Creator, vous pouvez également éditer et combiner des points existants.

1. Effleurez le mini-menu principal pour ouvrir le menu principal où vous pouvez afficher les points que vous souhaitez ajouter à votre point fantaisie.
2. Effleurez Points décoratifs de 9 mm dans le menu.
3. Effleurez Points satins et sélectionnez le point n°106.
4. Effleurez OK pour confirmer le point et revenir au mode d'édition. Tout le point est automatiquement sélectionné et marqué en bleu lorsqu'il apparaît dans l'espace de travail.
5. Effleurez l'icône de sélection (G) pour désélectionner les points. À présent, seul le dernier point du point fantaisie est sélectionné.
6. Effleurez l'icône de sélection de points (G) pour activer la sélection multiple.
7. Effleurez la flèche vers le haut pour sélectionner l'ensemble du cercle point par point. Pour une sélection rapide, utilisez la barre de défilement entre les flèches . Le cercle doit être bleu.
8. Effleurez l'icône de suppression (X) pour supprimer les points que vous avez sélectionnés. Maintenant, le dernier point du cœur est sélectionné.
9. Effleurez la flèche vers le haut (Y) ou la barre de défilement (Z) entre les flèches pour avancer jusqu'à la pointe du cœur sans sélectionner d'autres points.
10. Effleurez l'icône de sélection de points (G) pour activer la sélection multiple.
11. Effleurez la flèche vers le haut ou la barre de défilement pour sélectionner le cercle suivant à supprimer.
12. Effleurez l'icône de suppression (X) pour supprimer le cercle sélectionné. Le cadre rouge est à présent positionné à la pointe du cœur et un point est sélectionné.
13. Effleurez l'icône de commencement de couture (1) pour ouvrir le menu de couture et voir l'ensemble de votre point fantaisie.
14. Effleurez ESC pour revenir à l'espace de travail de Stitch Creator.









Combinaison de composants de motif

Stitch Creator vous propose 8 composants de motif pour la création de nouveaux points fantaisie.

1. Effleurez l'icône des options supplémentaires pour ouvrir le menu comprenant ces 8 composants de motif.
2. Effleurez une icône (A) pour positionner le point dans l'espace de travail.
3. La fenêtre reste ouverte et vous permet de sélectionner d'autres composants.
4. Effleurez (A) une nouvelle fois : le composant est positionné derrière le premier composant que vous avez sélectionné. Le second composant est sélectionné.
5. Effleurez OK pour fermer la fenêtre.

Astuce : Après la sélection d'un composant de motif, il n'est pas possible de fermer la fenêtre avec l'icône ESC. Si vous souhaitez annuler l'insertion d'un composant, fermez la fenêtre contextuelle avec OK et supprimez ensuite le composant avec l'effaceur.

6. Effleurez l'inversion latérale (B) pour inverser le point sélectionné.
7. Effleurez l'icône de commencement de couture (C) pour ouvrir le menu de couture.

Options supplémentaires d'édition des points fantaisie

Conversion de points simples en points triples

Effleurez l'icône de point triple (D) pour convertir tous les points sélectionnés en points triples.

Pour afficher tout le point fantaisie dans le menu de couture, effleurez l'icône commencer à coudre (C).

Modification de la position des points sélectionnés

Si plus d'un point est sélectionné, vous pouvez modifier la position du point fantaisie dans le sens horizontal. Effleurez - / + de l'icône de largeur de point (E) pour déplacer les points sélectionnés d'un point fantaisie dans le sens horizontal.

Pour afficher l'ensemble du point fantaisie dans le menu de couture, effleurez l'icône commencer à coudre (C).

Insertion de points supplémentaires

Le dernier point de la vague est sélectionné.

Effleurez l'icône de sélection de points (G) et la flèche vers le haut ou la barre de défilement pour sélectionner le cercle (ou le nombre de points que vous voulez réinsérer).

Effleurez l'icône d'insertion (F) pour copier/coller les points sélectionnés. Ces points seront placés à la suite du dernier point.

Pour afficher l'ensemble du point fantaisie dans le menu de couture, effleurez l'icône commencer à coudre (C).

Quilting

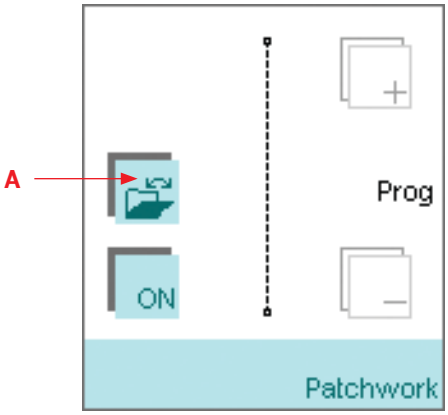
Patchwork

Le patchwork et le quilting sont des techniques de couture traditionnelles permettant d'utiliser des chutes de tissu. Avec le temps, ces techniques de couture sont devenues un loisir créatif très prisé.

Traditionnellement, le patchwork était entièrement fait à la main. Aujourd'hui, grâce à votre Pfaff *creative* 2170, cette technique, tout comme n'importe quelle idée créative, peuvent être réalisées sans peine et en un rien de temps.

Un quilt est composé de trois couches : deux couches de tissu plus une couche intermédiaire de molleton.

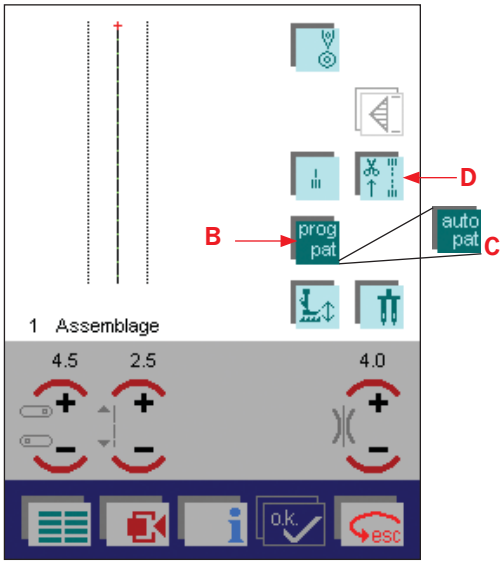
Prog. patchwork

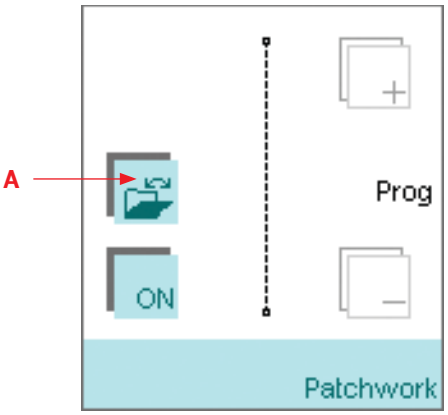


Avec cette fonction, vous pouvez programmer et enregistrer définitivement une longueur de couture. Elle vous permet d'assembler des morceaux de tissu de même longueur comme dans le patchwork ou le quilting.

L'image ci-contre représente la fenêtre qui s'ouvre quand vous effleurez cette icône.

Vous pouvez ouvrir un programme déjà enregistré ou en créer un nouveau. Si vous voulez ouvrir un programme de patchwork déjà enregistré, il vous suffit d'effleurer l'icône du gestionnaire de données (A).





Création d'un nouveau programme de patchwork

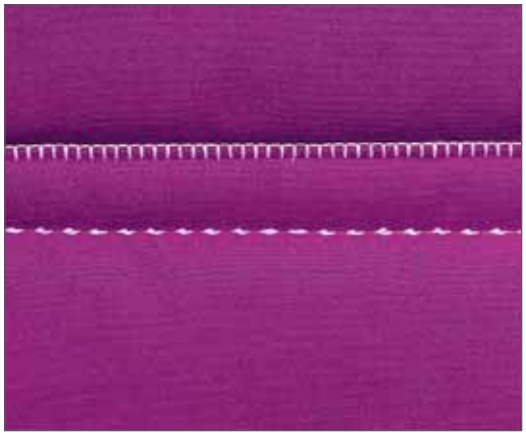
1. Pour créer un nouveau programme de patchwork, appuyez sur l'icône ON afin d'activer la fonction et appuyez sur OK. L'icône du programme de patchwork change et affiche Prog pat (B).
2. Pour déterminer la longueur de la couture, faites un essai puis appuyez sur le bouton de marche arrière. La couture est terminée sans point d'arrêt. L'icône Prog pat change de nouveau et indique Auto pat (C).

Si vous voulez faire un point d'arrêt au début et/ou à la fin d'une couture programmée, assurez-vous d'avoir activé le programme de patchwork puis effleurez l'icône de point d'arrêt (D) pour en ouvrir le programme. Activez les fonctions voulues et appuyez sur OK.

Si vous voulez seulement régler la couture de votre programme de patchwork, effleurez l'icône Auto pat (C). Vous verrez ensuite la longueur de votre couture de patchwork et des icônes + et -. Effleurez l'icône + pour augmenter la longueur de la couture. La longueur de la couture augmente par incréments identiques à la longueur du point. Si la longueur du point est réglée sur 2 mm, la couture programmée augmente par incréments de 2 mm. La longueur du point lui-même ne change pas.

Effleurez l'icône - pour réduire la longueur de la couture. La longueur du point lui-même ne change pas. La longueur de la couture diminue par décréments identiques à la longueur du point. Si la longueur du point est réglée sur 2 mm, la couture programmée diminue par incréments de 2 mm. La longueur du point lui-même ne change pas. Effleurez l'icône du gestionnaire de données (A). Une fenêtre s'ouvre pour que vous puissiez ouvrir, enregistrer, enregistrer sous ou fermer le programme. Pour désactiver la fonction, effleurez l'icône Auto pat (C) puis ON. Confirmez avec OK.

Piéçage du dessus du quilt



Coupez les morceaux de tissu pour le dessus de votre quilt en laissant une largeur de couture de 6 mm. Posez le pied quilting 1/4" vendu en option. Cousez les morceaux ensemble selon le motif choisi pour construire le dessus de votre quilt.

Les surplus de couture sont en général repliés contre le côté du tissu le plus sombre. Bâtissez ensemble le dessus, le molleton et le tissu du dessous. Dans les quilts traditionnels, ces trois couches de tissu sont cousues ensemble à la main avec des petits points. Mais il est aujourd'hui plus rapide et plus pratique de réaliser cette couture avec votre Pfaff *creative* 2170, par exemple avec le point n° 15, un fil invisible pour la bobine et du fil classique ou fantaisie pour la canette.

Lorsque le quilting est terminé, il vous suffit de joindre les bords pour en faire un coussin, un vêtement ou tout autre ouvrage de votre choix.

Piqûre dans la couture

Pour stabiliser le dessus, le molleton et le dessous de votre quilt, il faut appliquer la technique de quilting dite de piqûre dans le creux de la couture. Elle vous permet de surpiquer juste au niveau des piqûres d'assemblage.

- Réglez votre Pfaff *creative* 2170 sur le point droit (n° 1), longueur de point 2,5, position d'aiguille au centre avec IDT.
- Commencez par épingler toutes les épaisseurs ensemble, en commençant par le milieu de votre quilt et en continuant en étoile vers les bords. Placez une épingle tous les 15-20 cm (6-8 pouces).
- Pour commencer à quilter, commencez par coudre le milieu du quilt et continuez vers l'extérieur. Cela vous aide à maintenir les épaisseurs de tissu en place. Prévoyez d'avance quelle couture vous allez suivre. Ce point va non seulement tenir vos épaisseurs ensemble mais également créer le motif sur le revers du quilt. Il n'est pas nécessaire de suivre chacune des coutures du quilt ; une couture tous les 7-10 cm est suffisante pour maintenir les épaisseurs en place. Bien entendu, vous pouvez aussi en coudre plus pour obtenir un effet plus décoratif sur le revers.

Utilisez une aiguille spécial quilting ou spécial jeans pour matelasser des quilts épais. Faites une couture d'essai pour vous assurer de l'effet produit.

Astuce : Utilisez les points de quilting antiques n° 311-330 plutôt que le point droit pour obtenir un meilleur effet, avec du fil invisible sur le dessus et un fil de couleur pour la canette. Votre couture semblera complètement faite main.

Astuce 2 : Utilisez le pied pour surpiqûres près du bord pour un guidage parfait.

Pointillés en piqué libre

Les pointillés en piqué libre permettent d'assembler le dessus, le molleton et le dessous, tout en ajoutant texture et relief à votre quilt.

- Réglez votre Pfaff *creative* 2170 pour les pointillés avec un point droit (no. 1). Effleurez l'icône Piqué libre. Suivez les instructions à l'écran et escamotez les griffes d'entraînement. Posez le pied pour quilting en piqué libre (accessoire supplémentaire).
- Assemblez les épaisseurs de votre quilt avec des épingles. Préparez votre quilt comme indiqué à la méthode de piqûre dans le creux des coutures.
- Exercez-vous aux pointillés sur des chutes de tissu et de molleton. Après avoir escamoté les griffes d'entraînement, déplacez votre tissu pour définir la longueur du point. Coudre à une vitesse constante vous aidera à faire des points égaux. Commencez près du centre de votre quilt. Prenez un point et tirez le fil de canette sur le dessus du quilt. Surpiquez-le de quelques points pour le sécuriser. Déplacez maintenant votre quilt de sorte à créer des volutes. Les coutures ne doivent pas se croiser - mais elles doivent former des volutes sur toute la surface du quilt.

Remarque : Utilisez la poignée de guidage pour piqué libre pour vous aider à déplacer le tissu.

Patchwork avec applications

Les applications apportent une touche supplémentaire de fantaisie à vos patchwork.

Vous pouvez réaliser cette technique de plusieurs manières différentes : l'une d'entre elles consiste à fixer l'application sur le bloc avant d'assembler les trois épaisseurs.

- Réglez votre Pfaff *creative* 2170 sur le point n° 3, longueur de point 0,5, largeur de point 4-6 mm, pied presseur n° 2.
- Collez l'application sur le bloc du patchwork. Posez de l'entoilage sur l'envers du bloc. Cousez autour de l'application avec le point satin. Prenez garde à bien piquer 80% du point sur l'application, de sorte à couvrir le bord découpé.

Une autre manière d'ajouter une application à un patchwork est de surfiler le bord de l'application puis de la coudre avec le point n° 299 en utilisant un fil invisible sur le dessus et un fil de canette coloré. Cela donne à votre patchwork un aspect fait main.

- Préparez d'abord l'application. Découpez le motif dans du tissu ainsi qu'un morceau d'entoilage thermo-fusible fin.
- Placez l'endroit du tissu sur le côté rugueux (à repasser) de l'entoilage. Piquez le tissu et l'entoilage ensemble en utilisant le point droit (n°1), longueur de point 2,0, position d'aiguille au centre, en laissant une couture de 0,5 cm.
- Découpez autour de l'application en laissant un surplus de 0,25 cm et rentrez les bords en les crantant aux ciseaux. Retirez l'entoilage pour pouvoir retourner l'application sur l'endroit. Pressez l'application avec vos doigts.
- Placez l'application sur le quilt. Lorsque vous avez trouvé la position idéale, fixez-la au fer.
- Piquez le bord de l'application avec la partie rectiligne du point n° 299, de manière à ce que la partie horizontale du point prenne juste l'application. C'est la partie qui permettra de maintenir l'application en place.

Remarque : Appuyez sur le bouton "aiguille en bas" pour que l'aiguille reste dans le tissu quand vous arrêtez de coudre. Programmez le relevage de votre pied presseur à la hauteur convenant au tissu que vous avez choisi. Ceci vous permettra de tourner plus facilement avec votre machine à coudre.

Tapering

Le tapering vous permet de créer sans aucune difficulté des points très attrayants à l'aspect tridimensionnel. La fonction de tapering augmente ou réduit la largeur du point pour créer, pendant que vous piquez, des coutures symétriques ou asymétriques. Avec votre *creative* 2170, vous pouvez utiliser la fonction de tapering avec 106 points différents.

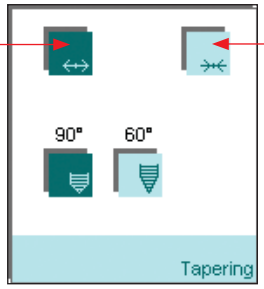
Dans le programme de tapering, vous pouvez sélectionner un angle spécifique. Le tapering est automatiquement cousu par la machine. Dans l'exemple ci-dessous, nous avons utilisé la fonction de tapering sur le point n° 3, le point de zigzag.

Tapering symétrique, Point N°3

Augmentation de la largeur

1. Sélectionnez le point N°3.
2. Réglez la largeur de point voulue.
3. Effleurez l'icône de tapering (A) et sélectionnez l'icône d'augmentation de largeur (B) et l'angle voulu. Effleurez l'icône OK. Le point zigzag commence à 0 mm et s'élargit jusqu'à atteindre la largeur sélectionnée. Exécutez la longueur de couture désirée.

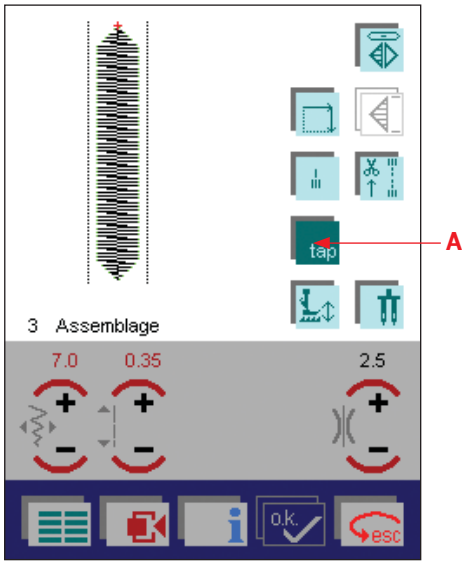
Pour le tapering symétrique, deux angles sont possibles : 90° ou 60°. Si vous appuyez sur le bouton de marche arrière pendant que vous cousez, la machine piquera le motif final de tapering.

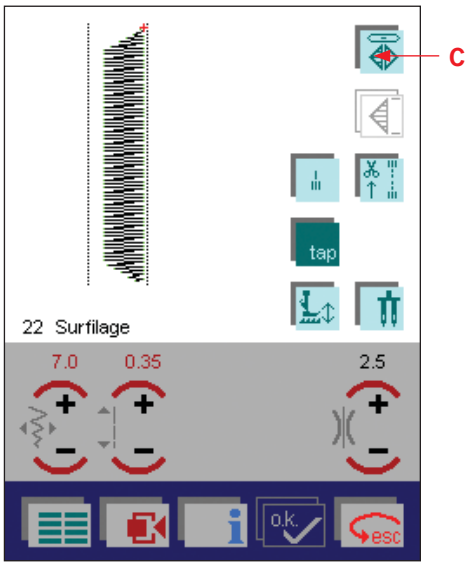


Réduction de la largeur

Si vous effleurez l'icône de réduction de largeur (C), le tapering commence à la largeur de point prédéfinie.

1. Sélectionnez le point N°3.
2. Réglez la largeur de point voulue.
3. Effleurez l'icône de tapering et sélectionnez l'icône (C) de réduction de largeur et l'angle voulu. Quand vous appuyez sur le bouton de marche arrière, la largeur du point zigzag est réduite jusqu'à 0 mm. Appuyez sur la pédale ou sur le bouton aiguille en bas pour que la machine s'arrête avec l'aiguille piquée dans le tissu. Il est ainsi plus facile de tourner le tissu dans l'angle. Appuyez de nouveau sur la pédale, la largeur du point augmente.
4. Appuyez sur le bouton de marche arrière et la largeur du point zigzag se réduit jusqu'à 0 mm.





Tapering asymétrique, Point Nº 22.

Pour faire un tapering asymétrique, choisissez un point ayant une position d'aiguille à droite ou à gauche, par exemple le point nº 22. Si vous utilisez la fonction d'inversion, vous pouvez inverser la position de l'aiguille. Ce point convient particulièrement bien aux angles et aux bandes de bordure. Pour le tapering asymétrique, trois angles sont possibles : 90°, 45° et 30°. Sélectionnez le point Nº 22 et procédez comme indiqué ci-dessus.

Utilisez l'inversion latérale (C) pour inverser la position de l'aiguille.

Broderie anglaise

Aiguille lancéolée

Utilisez une aiguille lancéolée (une aiguille spéciale avec une tige large en forme d'aile), qui transperce le tissu à chaque mouvement, pour faire des ourlets à jours sur des tissus en fibres naturelles.

- Remplacez l'aiguille standard par une aiguille lancéolée. Choisissez un point qui sera exécuté vers l'avant et vers l'arrière dans les mêmes trous plusieurs fois (137-144). Utilisez le pied presseur recommandé pour ce point.
- Utilisez pour la bobine et la canette un fil fin d'une couleur assortie au tissu. (N'oubliez pas que vous voulez voir les trous créés et non le fil).
- Commencez à coudre. Utilisez le bouton de couture lente (A) pour réduire votre vitesse lorsque vous utilisez l'aiguille lancéolée.

Remarque : Pour les tissus fins, placez un entoilage déchirable ou soluble à l'eau sous la couture.

A

Ourlet à jour

Une technique de couture autrefois exclusivement exécutée à la main. Avec votre Pfaff *creative* 2170, vous pouvez créer des ourlets à jour beaucoup plus rapidement et facilement. Avec les 10 points d'ourlet à jours qui vous sont proposés et en modifiant la longueur et la largeur du point, vous pouvez créer une variété infinie d'effets d'ourlet à jours.

Une aiguille lancéolée est nécessaire pour réaliser un ourlet à jours. Les trous sont formés par l'aiguille lorsqu'elle perce le tissu. Ces ourlets sont particulièrement réussis sur des matières brutes telles que le lin et le coton, dont le tissage lâche facilite la pénétration de l'aiguille.

Plus le faisceau de fils cousu est important, plus les points d'ourlet à jours sont réussis.

Nervures à l'aiguille double

Les nervures à l'aiguille double se font, sur votre Pfaff *creative* 2170, avec l'aiguille double. Tracez la première ligne de couture avec un feutre effaçable à l'air ou à l'eau. Continuez à dessiner les lignes ou utilisez l'un des pieds pour nervures vendus en option qui en facilitent la couture.

- Remplacez l'aiguille de couture standard par une aiguille double de 2 mm. Réglez votre *creative* 2170 sur le point droit normal (n° 1), longueur 2,5 - 3,0, pied presseur 2, sans IDT.
- Effleurez l'icône de l'aiguille double pour une aiguille double de 2 mm.
- Enfilez votre machine avec du fil assorti au tissu. Utilisez le porte-bobine supplémentaire pour la deuxième bobine. Attention ! N'oubliez pas qu'il est indispensable de faire passer un fil à gauche du disque de tension et l'autre fil à droite du disque de tension !
- Cousez le long de la première ligne de couture. Continuez jusqu'à ce que toutes les nervures soient cousues.

Points de croix

Aucune autre technique de broderie n'est aussi étroitement associée aux termes « travaux d'aiguille » que le point de croix. Avec votre Pfaff *creative* 2170 et ses points de croix, les n° 117-136, cette technique traditionnelle de broderie devient un jeu d'enfant. Les points de croix pré-programmés apporteront un caractère distinctif et un effet fait main à vos nappes, vos serviettes ou vos vêtements.

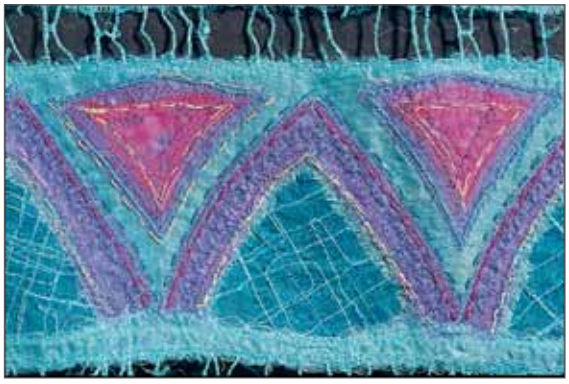
Astuces pour la couture au point de croix :

- Travaillez toujours en utilisant les fonctions de couture lente et d'aiguille en haut/en bas.
- Posez le pied pour point fantaisie n°2A.

Points de broderie antiques faits main

Votre Pfaff *creative* 2170 vous offre 20 points de broderie antiques faits main. Ces points ont été spécialement conçus pour avoir un aspect fait main. La machine les coud sur le point 9 fois pour qu'ils donnent l'impression d'avoir été brodés avec un fil épais.

Couture en piqué libre



Il est plus que jamais temps de donner libre cours à votre imagination créative avec la couture en piqué libre. Vous pouvez coudre comme si vous étiez en train de dessiner, en utilisant les divers types de fils existants et votre Pfaff *creative* 2170. Vous pouvez également jouer sur les nuances de couture en piqué libre en variant les sens de couture et les réglages de points.

Tension du fil de bobine :	2-3
Pied presseur	Pied pour reprisage N°6
Griffes d'entraînement	Escamotées
Taille de l'aiguille	80-90
Point	Point droit/zigzag

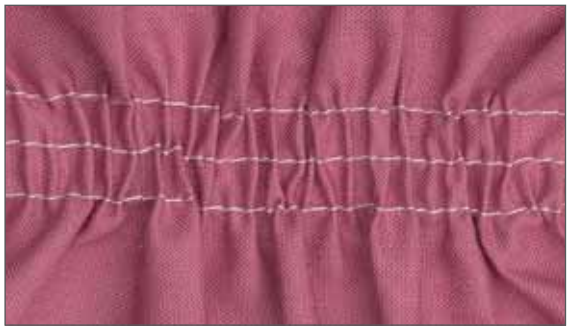
- Effleurez l'icône de couture en piqué libre.
- Enfilez votre machine avec un fil de coton de bonne qualité ou un fil synthétique. Vous pouvez utiliser le même fil pour la bobine et la canette ou utiliser un fil fin à broder pour la canette.
- Placez et tendez votre tissu dans un cercle à broder pour machine. Vous pouvez utiliser un cercle à broder classique en bois que vous fixerez au tissu avec du scotch pour une meilleure adhésion.
- Sélectionnez le point droit ou zigzag. À partir de là, vous contrôlez vous-même la longueur du point. La longueur du point est déterminée par le mouvement du cercle combiné avec la vitesse de couture. Coudre lentement produirait des nœuds sur l'envers du tissu.

Important : N'utilisez jamais l'IDT avec le piqué libre.

Points MAXI

Votre *creative* 2170 propose une gamme de 86 points MAXI. Ces points peuvent avoir jusqu'à 60 mm de largeur et être combinés dans des bordures. Quand vous cousez un point MAXI, la machine se déplace latéralement en guidant elle-même le tissu.

1. La meilleure manière de s'assurer que le tissu est aligné est de dessiner deux lignes avec un marqueur pour tissu.
2. Quand vous cousez votre point, veillez à ce que le pied presseur reste toujours parallèle à ces deux lignes.



Fronçage au point droit

Vous pouvez utiliser un point droit pour froncer les manches, les bords... Pour obtenir un beau fronçage, piquez deux ou trois lignes de points.

- Réglez la longueur du point sur 6 mm. Réglez la tension du fil sur 3.
- Marquez la première ligne de fronçage sur l'endroit du tissu. Piquez le long de cette ligne. Laissez environ 10-13 cm de fil au début et à la fin de la couture.
- Piquez 1 ou 2 lignes supplémentaires, en utilisant le bord du pied presseur comme guide.
- Froncez le tissu en tirant sur le fil de la canette selon la longueur désirée.
- Répartissez les fronces de manière régulière et nouez ensemble les extrémités pour consolider les fronces.

Astuce : Le fil utilisé pour le fronçage doit être solide pour ne pas se casser lorsque l'on tire sur les extrémités afin de froncer.

Bords coquille

Le point bord coquille permet d'obtenir de solides finitions sur des tissus fins et mous comme la soie ou la rayonne. Il est fréquemment utilisé pour les ourlets de lingerie.

- Sélectionnez le point invisible nº 5 et inversez-le avec l'icône d'inversion latérale.
- Réglez la tension du fil en serrant pour créer une nervure plus profonde.
- Surfilez le bord du tissu et repliez la couture au fer sur l'envers.
- Tout en piquant, veillez à ce que le tissu passe sous le milieu de la largeur du pied presseur et que l'ourlet invisible passe au-dessus du bord rentré.

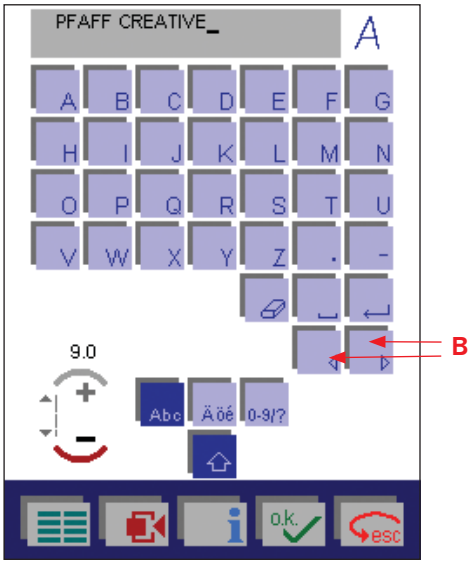
Astuce : Ajoutez un fil de coton perlé de couleur sur le bord replié quand vous faites un point coquille. Ceci crée un joli contraste et renforce l'ourlet.

Lettres

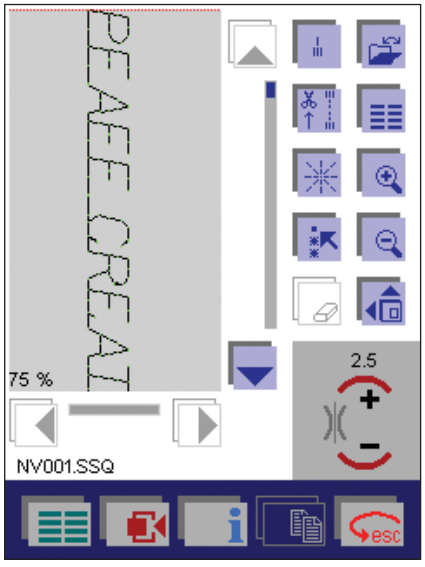
Vous pouvez composer une séquence de caractères à partir des lettres proposées dans la machine et les enregistrer définitivement dans la mémoire.
Il y a trois différents types de polices de caractères dans la machine ; cinq polices que vous utilisez en couture, deux monogrammes (Maxi) qui peuvent être cousus comme points individuels et deux polices de broderie.

Toutes les lettres utilisées pendant la couture doivent être cousues avec les griffes d'entraînement relevées. L'IDT ne doit pas être embrayé.

1. Effleurez l'icône Lettres dans le menu principal.
2. Sélectionnez une police.

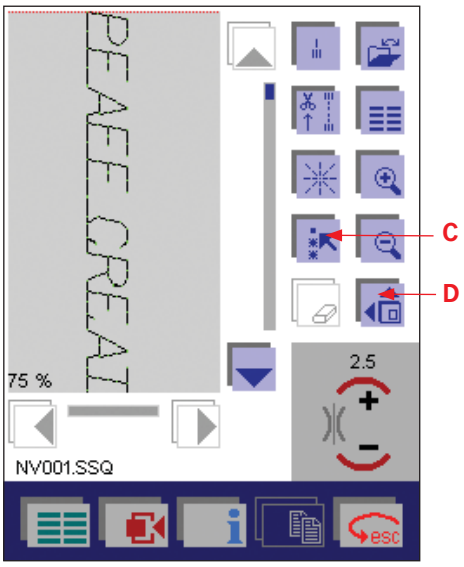


3. Effleurez les lettres majuscule ou minuscule, les chiffres ou les symboles pour introduire le caractère voulu. Pour éditer une séquence, placez le curseur sous le caractère à l'aide des icônes (B). Vous pouvez modifier la taille de la police de caractères, supprimer ou insérer des caractères. Si vous ajoutez un caractère, il sera inséré à gauche du curseur.



4. Confirmez votre saisie avec OK. Votre séquence de couture s'affiche à l'écran et vous pouvez piquer.

5. Réduisez la taille de l'image pour voir la séquence.



Édition d'une séquence de lettres

Pour traiter un caractère unique ou une séquence de caractères, ils doivent être au préalable sélectionnés.

Pour sélectionner un seul caractère, il suffit de déplacer la barre rouge sur le caractère à l'aide des icônes curseur. Le caractère sélectionné est entouré d'un rectangle de couleur.

Pour sélectionner une séquence de caractères, effleurez l'icône de sélection de points (C).

Déplacez ensuite la barre rouge sur la séquence à sélectionner en utilisant les icônes curseur. Les caractères sélectionnés sont entourés d'un rectangle de couleur.

- Après avoir sélectionné un ou plusieurs caractères, vous pouvez en modifier tous les réglages.
- Des fonctions supplémentaires de modification des caractères sélectionnés et d'autres options de traitement peuvent être activées avec l'icône des options supplémentaires (D).
- Vous pouvez supprimer un ou plusieurs caractères, ou encore la séquence complète.

Si vous vous déplacez sur un caractère ou une séquence déjà sélectionnée, la sélection est annulée.

Si vous voulez modifier d'autres caractères, sélectionnez-les à l'aide des icônes curseur.

Quand vous avez terminé vos modifications, annulez la sélection en effleurant de nouveau l'icône de sélection de points (C).

Le programme de points d'arrêt est automatiquement sélectionné.

Enregistrement d'une séquence de lettres

Effleurez l'icône du gestionnaire de données pour enregistrer la séquence de lettres. Une fenêtre s'ouvre pour ouvrir, enregistrer, fermer ou supprimer un motif de broderie.

Ouvrir

Utilisez cette fonction pour accéder à la mémoire de la machine et sélectionner une séquence de lettres pré-existante.

Enregistrer

Utilisez cette fonction pour enregistrer la séquence sous son nom actuel.

Enregistrer sous

Utilisez cette fonction pour donner un nom ou renommer la séquence.

Ce nom ne doit pas comprendre plus de 8 caractères.

Fermer

Utilisez cette fonction pour fermer une séquence sans l'enregistrer (après invite).

Supprimer

Utilisez cette fonction pour supprimer la séquence (après l'invite).

Monogrammes

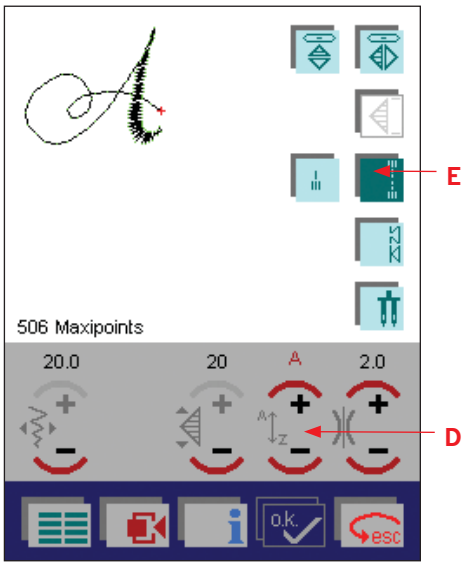
Votre machine à coudre vous offre deux polices monogrammes (MAXI). Ils sont cousus comme des points individuels. Les griffes d'entraînement ne doivent pas être escamotées.

Si vous sélectionnez l'un des points monogrammes, une fenêtre comportant la lettre A s'affiche automatiquement.

Sélectionnez la lettre voulue en effleurant les boutons + et - sous la lettre A. (D).

Quand vous effleurez les icônes + et -, la lettre placée au-dessus change ainsi que le monogramme dans l'angle supérieur gauche de l'écran.

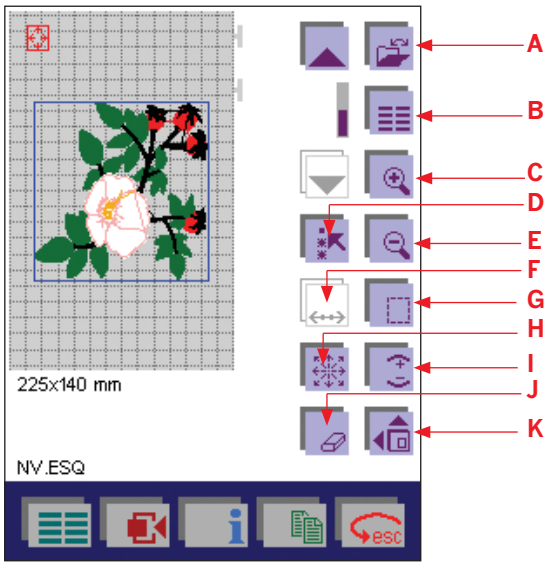
Le programme de points d'arrêt (E) est automatiquement activé.



BRODERIE

Fenêtre de broderie

A. Icône du gestionnaire de données
B. Icône du mini-menu principal
C. Icône de zoom avant
D. Icône de sélection de points
E. Icône de zoom arrière
F. Icône d'information sur le point
G. Bâti dans le cercle
H. Icône de déplacement
I. Icône de création automatique de points
J. Icône de suppression
K. Icône d'options supplémentaires



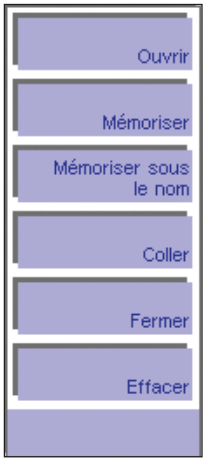
A. Icône du gestionnaire de données

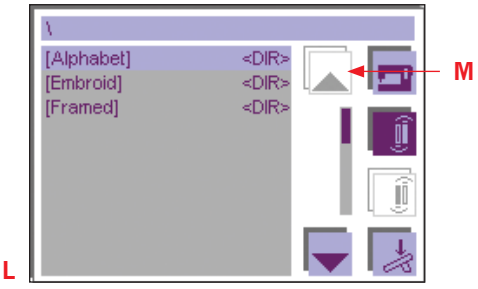
Cette icône ouvre la mémoire de la machine ou d'une carte. Utilisez cette fonction pour ouvrir, enregistrer, coller, fermer ou supprimer un programme.

Quand vous effleurez Ouvrir, le creative File Manager s'ouvre (L) pour vous permettre de sélectionner un programme, un point ou une séquence de points, une combinaison de motifs ou un point de l'écran de traitement, déjà enregistrés dans la mémoire d'une carte creative card ou de la machine. (Dans la description qui suit, nous appellerons « programmes » les points, séquences de points et programmes.)

Le champ de saisie indique le dossier dans lequel le programme est automatiquement enregistré.

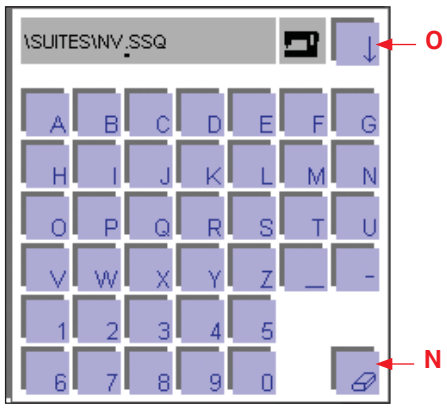
Avec les icônes fléchées (M), déplacez la barre de sélection sur le programme/point que vous voulez ouvrir. Quand vous effleurez cette icône, le programme/point sélectionné s'affiche à l'écran.





Icône d'enregistrement

Si vous avez sélectionné et modifié un programme/point ayant déjà été enregistré, vous pouvez l'enregistrer de nouveau sous le même nom. Il remplacera automatiquement la version précédente du programme.



Icône d'enregistrement

Quand vous effleurez Enregistrer sous, le menu de saisie de nom s'ouvre. Vous pouvez donner un nom à votre programme et sélectionner le dossier dans lequel l'enregistrer. Quand vous ouvrez le menu, la mémoire machine est automatiquement sélectionnée.

Le champ de saisie montre un dossier dans lequel le programme peut être automatiquement enregistré. Le champ de saisie indique le mot NOUVEAU. Vous pouvez le supprimer à l'aide de l'icône de suppression (N) et introduire le nom que vous voulez. Ce nom doit avoir un maximum de huit caractères. Effleurez l'icône OK pour confirmer votre saisie.

Le point est maintenant enregistré dans ce dossier et vous pouvez le rouvrir en sélectionnant le dossier.

Si vous effleurez l'icône de la flèche en bas (O), une autre fenêtre de sélection d'un autre dossier s'ouvre.

- Vous pouvez enregistrer le programme dans un autre dossier de la machine
- Si vous voulez enregistrer le programme dans une carte, sélectionnez le lecteur de carte (avant ou arrière) dans lequel vous avez inséré la carte.

Pour enregistrer le programme dans la machine, sélectionnez le dossier à l'aide des icônes fléchées. Effleurez OK pour fermer la fenêtre. Le programme est enregistré dans ce dossier. Appuyez sur ESC pour fermer la fenêtre sans enregistrer votre saisie.

Vous pouvez créer un dossier uniquement dans le gestionnaire de données de votre creative.

Icône de fermeture

Si vous avez enregistré vos réglages, l'icône de fermeture ferme la fenêtre. Votre réglage original est enregistré dans la mémoire de la machine ou sur une carte.

Si vous n'avez pas enregistré vos réglages, une nouvelle fenêtre vous demande " Voulez-vous perdre les modifications ? ".

Si vous effleurez l'icône OK, le nouveau réglage n'est pas enregistré.

Icône de suppression

En effleurant l'icône de suppression, vous effacez la combinaison de broderie en cours à la fois de votre écran et de la mémoire de la machine.

Une fenêtre s'ouvre avec l'invite :

"Supprimer la séquence ?"

Si vous effleurez l'icône OK, le programme est supprimé.

B. Icône du mini-menu principal

Quand vous effleurez cette icône, une variante du menu principal s'ouvre. Vous pouvez sélectionner directement le motif en effleurant la catégorie et la sélection de points ou de motifs triés voulus. Le réglage spécifique affiché pour chaque motif sélectionné peut être modifié. Si vous confirmez le motif, il apparaît seul sur l'écran de traitement. En effleurant le mini-menu principal, vous pouvez ajouter d'autres motifs.

C. Icône de zoom avant

Utilisez l'icône de zoom avant pour grossir l'image en plusieurs fois. La machine agrandit l'image en direction du centre.

D. Icône de sélection de points

Afin de traiter un motif, il doit être sélectionné. Vous pouvez sélectionner un motif ou une combinaison de broderies. Le motif sélectionné est entouré d'un rectangle bleu.

E. Icône de zoom arrière

Utilisez l'icône de zoom arrière pour réduire l'image du motif en plusieurs fois. La zone située autour du ou des points sélectionnés est celle qui est réduite.

F. Icône d'information sur le point

Quand vous effleurez l'icône d'information sur le point, vous ouvrez une nouvelle fenêtre dans laquelle vous voyez la position actuelle, vous pouvez reculer ou avancer entre les points et les blocs de couleur, voir sur quel bloc de couleur vous êtes et activer le curseur en croix.

Quand vous effleurez l'icône d'information sur le point, vous pouvez aussi effleurer le bouton Position actuelle (L) pour passer de Position actuelle à Points gauche et à Points gauche, ce bloc. Vous pouvez aussi voir sur quel numéro de couleur et quel bloc de couleur vous vous trouvez (Q).

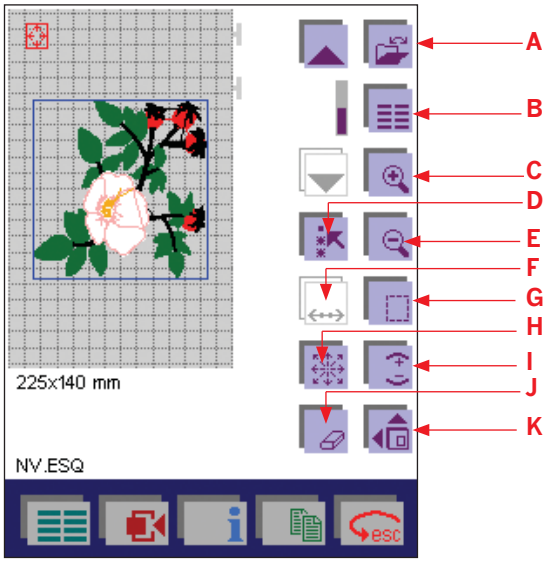
Pour vous déplacer entre les points, effleurez l'icône avancer/reculer point par point (N). Cette fonction est utile quand vous n'avez plus de fil de canette ou que le fil s'est cassé et que vous voulez reculer de quelques points. Pour vous déplacer entre les blocs de couleur, effleurez les icônes fléchées de bloc de couleur (P).

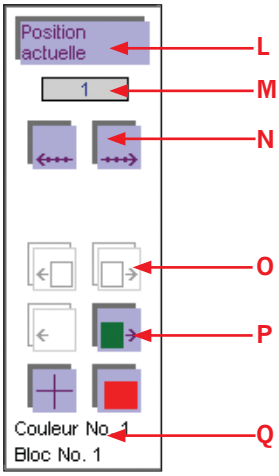
S'il y a plusieurs motifs dans le cercle, vous pouvez les parcourir à l'aide de l'icône (O) avancer/reculer motif par motif.

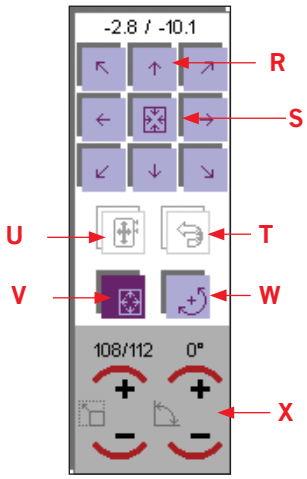
Vous pouvez également, en effleurant le numéro du point (Q), faire apparaître une fenêtre contextuelle pour y sélectionner le point où vous voulez aller.

G. Icône de bâti dans le cercle

Effleurez l'icône de bâti dans le cercle pour que la machine bâtisse votre motif avec un point droit de 6 mm.







H. Icône de déplacement

Quand vous effleurez l'icône de déplacement, une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle vous permet de modifier le motif que vous avez sélectionné.

En effleurant les flèches (R), le motif se déplace d'une petite distance dans le cercle.

Si vous effleurez l'icône de centrage du motif (S), la broderie revient au centre du cercle.

Quand l'icône de déplacement de motif (V) est activée, vous pouvez déplacez le motif avec votre stylet et le placer où vous voulez dans le cercle.

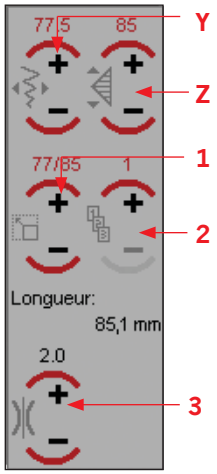
Si vous activez l'icône de rotation (W), vous pouvez tourner votre motif en le déplaçant avec votre stylet. Vous pouvez aussi le tourner en effleurant les icônes + et – (X).

Si vous tournez votre motif et qu'il dépasse du cercle, une ligne rouge s'affiche au lieu du cercle pour vous alerter sur le fait que le motif ne peut pas être brodé dans cette position. Si vous effleurez l'icône de repositionnement (U), le motif se déplace de sorte à rentrer dans le cercle.

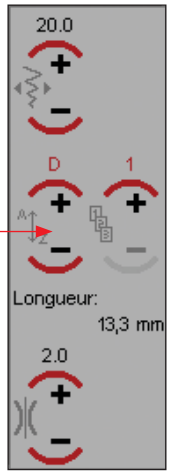
L'icône d'annulation (T) annule la commande de repositionnement et remet le motif dans le cercle tout en vous permettant de continuer à le tourner. Si aucune ligne rouge n'est visible, le motif est bien dans le cercle et peut être brodé.

I. Création automatique de points

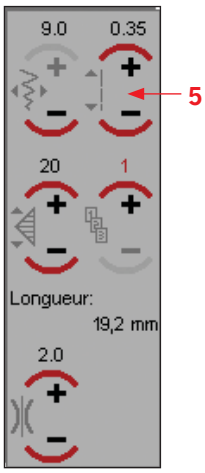
Quand vous effleurez l'icône de création automatique de points, une nouvelle fenêtre s'affiche, dans laquelle vous pouvez modifier le motif que vous avez marqué. Cette fenêtre change selon que vous avez un point, un motif ou une lettre. Toutes les fonctions ne sont pas nécessairement actives pour tous les points ou tous les motifs.



F1: Écran de traitement de motif



F2 : Écran de modification de lettre



F3: Écran de traitement de point

Écran de traitement de motif

F1) Quand vous modifiez votre dessin, vous pouvez modifier la largeur (Y) et la longueur de motif (Z), ajuster proportionnellement le motif (1), ajouter plusieurs motifs (2) et régler la tension du fil (3).

Écran de modification de lettre

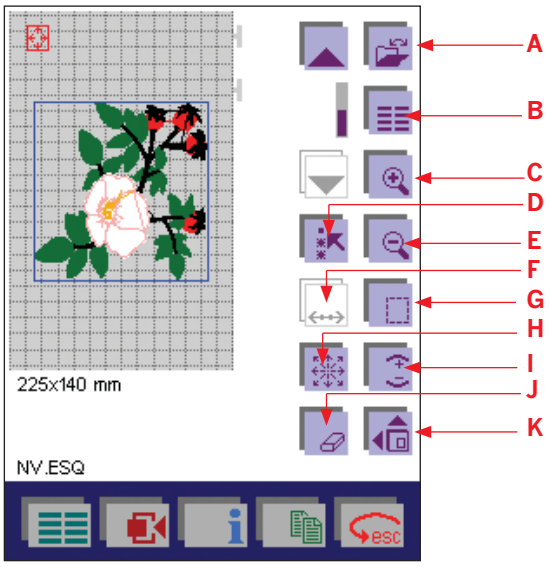
F2) Si vous avez inséré une ou plusieurs lettres de broderie, l'icône d'ajustement proportionnel du motif (1) se transforme en une icône avec une lettre (4). Effleurez les icônes + et - pour vous déplacer dans les lettres.

Écran de modification de point

F3) Si vous avez inséré un point dans le cercle du motif, vous pouvez en modifier la largeur, la longueur (5), la longueur du point fantaisie, le nombre de points et la tension du fil.

J. Icône de suppression

Quand vous effleurez l'icône de suppression, vous supprimez le motif/combinaison de motifs ou la lettre/combinaison de lettres sélectionnée.



K. Icône d'options supplémentaires

Quand vous effleurez l'icône d'options supplémentaires, une nouvelle fenêtre s'affiche.

L. Icône d'inversion verticale

Effleurez cette icône pour inverser le motif sélectionné dans le sens vertical.

M. Icône d'arc de cercle

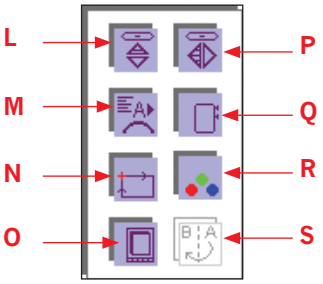
En effleurant cette icône, vous ouvrez la fenêtre d'arc de cercle. Pour plus de détails sur les arcs de cercle, reportez-vous aux pages 5:31-5:32.

N. Icône de positionnement précis

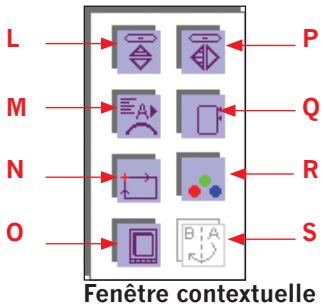
La fonction positionnement précis peut être utilisée si vous voulez placer côte à côte deux motifs ou plus. Cette fonction vous permet de placer les motifs exactement où vous le souhaitez. Reportez-vous à la page 5:23 pour plus d'informations sur le positionnement de précision.

O. Icône d'agrandissement d'image

Avec cette fonction, vous agrandissez l'image qui représente votre motif à l'écran, comme avec la sélection de motif. En effleurant de nouveau l'icône, vous revenez à l'écran précédent.



Fenêtre contextuelle d'options supplémentaires



Fenêtre contextuelle d'options supplémentaires

P. Icône d'inversion latérale

Avec cette fonction, vous pouvez inverser un motif dans le sens horizontal. Le motif inversé s'affiche à l'écran pour réglages supplémentaires.

Q. Icône de sélection de cercle

Cette fonction vous permet de sélectionner un cercle de broderie quand il n'est pas encore fixé sur la machine. Une fenêtre de sélection de la taille du cercle s'affiche dans ce but.

R. Icône de changement de couleur

Avec l'icône de changement de couleur, vous visualisez les couleurs et les changements de couleur de votre broderie à l'écran. Avec cette fonction, vous ouvrez une fenêtre (T) de modifications supplémentaires des segments de couleur.

S. Icône d'annulation de tri de motifs

Cette fonction n'est disponible que lorsque le creative Grand Hoop est posé. Pour plus d'information, veuillez lire le manuel d'instructions qui accompagne le creative Grand Hoop.

Menu contextuel de broderie

Quand vous effleurez l'icône du menu contextuel (A), une nouvelle fenêtre s'affiche. Le menu contextuel change selon que vous cousez, que vous brodez, etc. Il se réfère toujours au menu spécifique sélectionné. Quand vous êtes dans la page de broderie, les menus suivants sont actifs :

Options de messages

Quand vous effleurez l'icône Options de messages, vous pouvez activer ou désactiver plusieurs messages.

Afficher la grille

Pour placer de manière plus précise les broderies et les points dans le cercle, vous pouvez activer la grille dans la zone de travail. Effleurez l'icône Avec grille pour afficher cette dernière : l'icône prend une couleur rouge foncé.

État actuel

Si le processus de broderie est interrompu ou si vous voulez vous arrêter pour l'instant, vous pouvez enregistrer le numéro et la position actuelle du point en effleurant l'icône État actuel dans le menu contextuel avant de quitter le mode broderie. Quand vous effleurez cette icône, une fenêtre contextuelle s'affiche (B). Effleurez l'icône Enregistrer l'état pour enregistrer la position actuelle dans le cercle sous le nom de la combinaison actuelle de broderie. Cette position actuelle reste enregistrée même après la mise hors tension de la machine. Après la remise sous tension de la machine, effleurez l'icône Rétablir état pour continuer à broder à partir de la position enregistrée.

Remarque : Vous ne pouvez enregistrer qu'une position actuelle dans la machine.

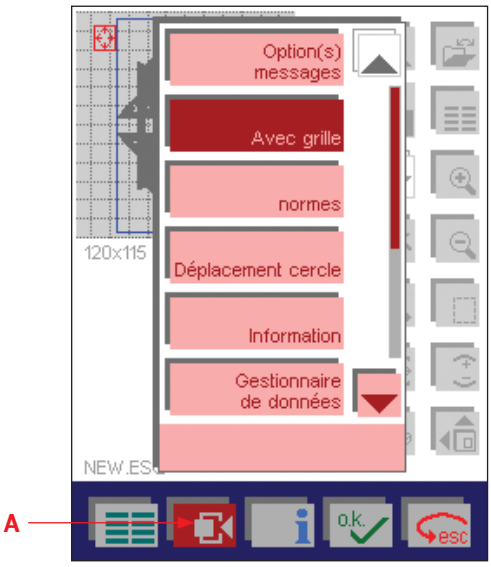
Déplacer le cercle

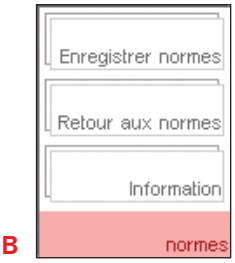
Quand vous effleurez le bouton Déplacer le cercle, vous pouvez déplacer le cercle dans quatre positions différentes : position de rangement, position couture, position changement de canette et position coupe-fil. Utilisez la position de rangement quand vous voulez mettre l'unité de broderie dans la mallette de transport.

La position de couture sert pour coudre avec l'unité encore posée sur la machine.

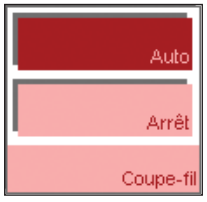
La position de changement de canette repousse le cercle aussi loin que possible pour que vous puissiez changer la canette.

Si vous effleurez le bouton de position coupe-fil, le cercle se déplace dans votre direction pour qu'il soit plus facile de couper les fils pendant que vous brodez.





C



D

Information

En appuyant sur le bouton Information, vous obtenez de l'information sur les broderies affichées à l'écran (C). 'En cours' indique le dernier motif sélectionné. "Sélectionné" indique quels motifs sont sélectionnés et " Nombre de données " indique le nombre de motifs sélectionnés se trouvant sur l'écran. Vous trouvez également des informations sur la longueur et la largeur de vos motifs.

Gestionnaire de donnés

Vous trouvez dans le Gestionnaire de données les points et les broderies que vous avez enregistrés dans la machine. Reportez-vous à la page 5:36 pour plus d'informations sur le Gestionnaire de données.

Vitesse de broderie

Quand vous brodez, la machine règle la vitesse selon le cercle utilisé et la longueur des points. Si vous utilisez un petit cercle, la vitesse sera plus élevée que si vous brodez dans un grand cercle. Si vous brodez dans un cercle plus grand que le cercle 80x80, vous pouvez augmenter la vitesse en choisissant Vitesse de broderie dans le menu contextuel. Vous verrez que Auto est sélectionné et vous pouvez choisir entre Moyenne et Forte. Réglez la vitesse de broderie après que la machine a détecté le cercle car la détection de cercle définit toujours la vitesse de broderie sur Auto.

IMPORTANT ! La broderie peut être de moins bonne qualité si vous brodez à une vitesse plus élevée.

Retour aux normes

Cette fonction vous permet de ramener tous les paramètres de la machine précédemment modifiés, par exemple les réglages de points ou les fonctions de couture, sur les paramètres par défaut. Vous pouvez aussi réactiver les textes d'information. Tous les textes s'affichent automatiquement. Vous devez effleurer OK pour confirmer.

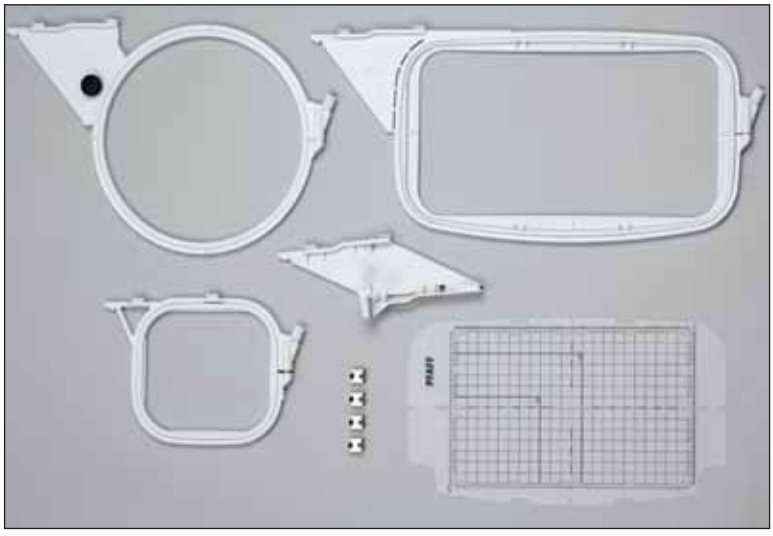
Coupe-fil

En sélectionnant ce bouton, vous pouvez désactiver définitivement la fonction coupe-fil. Quand vous l'effleurez, la fenêtre qui s'affiche (D) vous permet de choisir entre Off et Auto. Si vous effleurez Off et que vous confirmez avec OK, les fils ne seront plus coupés, même si vous avez sélectionné l'icône dans le programme de points d'arrêt. Le réglage standard est Auto, ce qui signifie que les fils sont automatiquement coupés.

Accessoires de broderie

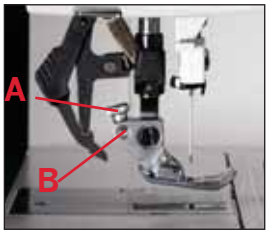
Des accessoires de broderie vous ont été fournis avec votre *creative* 2170. Vous avez une unité de broderie, quatre clips, 3 cercles (225x140, 120x115 et 80x80 avec adaptateur de cercle), une carte à broder 300 card et un livret, un gabarit, un dossier de broderie rapide, des fils de broderie et un pied à broder.

Avant de broder dans le cercle, vous devez escamoter les griffes d'entraînement, débrayer l'IDT et poser le pied à broder (voir page 5:11).

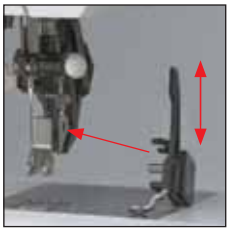


Pose du pied à broder

1. Retirez le pied presseur standard. Desserrez avec précaution la vis (A) jusqu'à ce que le trou (B) soit dégagé.
2. Placez le pied à broder en enfonçant la tige dans le trou de la barre du pied presseur le plus loin possible.
3. Resserrez la vis (A). Pour retirer le pied à broder, desserrez la vis (S) et tirez le pied vers la droite pour le sortir. Resserrez la vis (A).



1.



2.

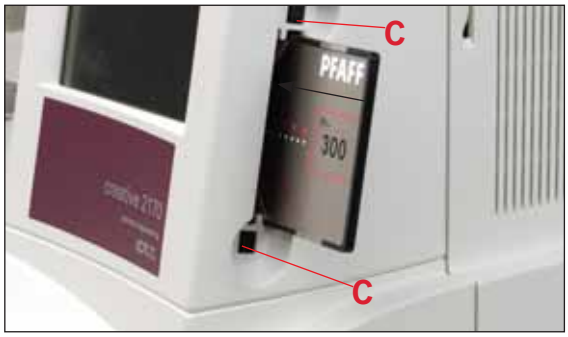
3.

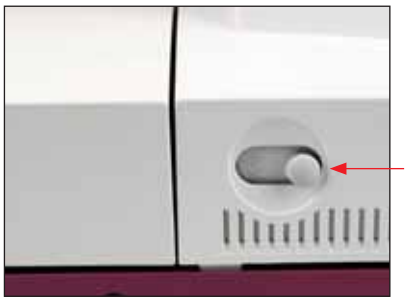
Insertion d'une carte

Insérez une creative card dans le lecteur de carte avant ou arrière, dans le sens de la flèche, en la poussant aussi loin que possible.

Le bouton d'expulsion de la carte ressort d'environ 6 mm quand la carte est correctement insérée.

Pour extraire la creative card, appuyez sur le bouton d'expulsion (C) placé à côté du lecteur.





Escamotage des griffes d'entraînement

Les griffes d'entraînement doivent être escamotées pour broder dans un cercle. Pour escamoter les griffes, déplacez le taquet (D) vers la gauche.

Remarque : Relevez le pied presseur avant d'escamoter les griffes d'entraînement.

La tension du fil se règle automatiquement et peut être modifiée pour certaines techniques particulières.

Débrayage de l'IDT

Pour les travaux de broderie, l'IDT doit être débrayé.

Méthode :

Tenez fermement l'IDT au niveau des stries entre deux doigts.

Exercez une pression vers le bas, puis tirez-le vers l'arrière et guidez-le lentement vers le haut jusqu'à ce qu'il se dégage.

Retrait de la genouillère

La genouillère n'est pas nécessaire pour la broderie et peut être enlevée. Pour retirer la genouillère, il vous suffit d'extraire la tige métallique de son emplacement en tirant doucement vers l'avant.

Connexion de l'unité de broderie

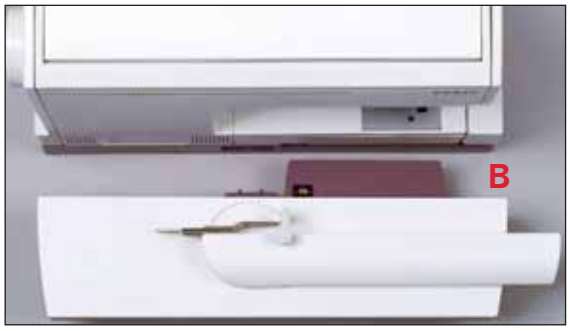
Prise de l'unité de broderie

1. La prise de l'unité de broderie (A) est placée à l'arrière de la machine.

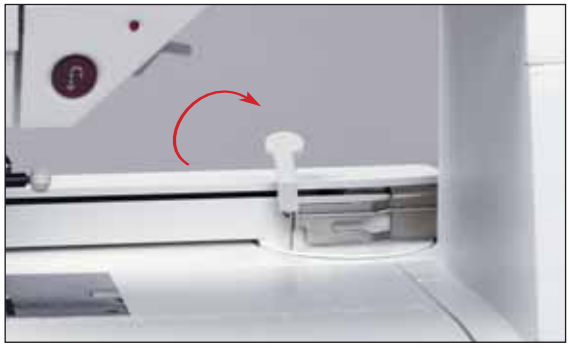
⚠ **Éteignez l'interrupteur principal.**

2. Placez l'unité de broderie directement derrière la machine et enfoncez-la dans la prise.

   Veillez à ce que le guide (B) soit bien glissé à fond entre le socle et le bras libre.

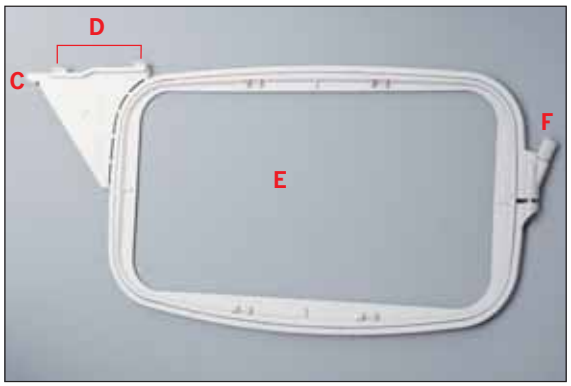


3. Relevez le bras de broderie et pivotez-le vers l'arrière.



4. Le bras de broderie se verrouille en position broderie.

Remarque : Vous pouvez changer la canette quand l'unité de broderie est fixée mais vous devez vous assurer que le coffret-accessoires ne bascule pas trop loin vers l'arrière. L'angle du coffret-accessoires ne doit pas dépasser les 90° sinon, l'unité de broderie risque de se déconnecter de la prise.



Cercle à broder

Trois cercles à broder vous sont fournis avec votre Pfaff *creative* 2170 : un cercle avec une surface de broderie (C) de 225 x 140 mm, un cercle pour broderies allant jusqu'à 120 x 115 mm et un cercle de 80x80 avec un adaptateur de cercle.

C : Tige d'enclenchement

D : Tiges de guidage du cercle

E : Surface de broderie

F : Vis de blocage du tissu

Pose du cercle sur l'unité de broderie

Glissez le cercle sous le pied presseur en relevant le pied presseur au maximum. La vis de blocage (F) du cercle doit être dirigée vers vous et les tiges de guidage (D) dirigées vers la droite.

Glissez le cercle avec les tiges de guidage (D) dans le guide métallique jusqu'à ce que la tige d'enclenchement (C) soit enclenchée derrière le levier de débrayage (G) de l'unité de broderie.

Retrait du cercle

Pour enlever le cercle, enfoncez le levier de débrayage (G) de l'unité de broderie et tirez sur le cercle en le dégageant.

Retrait de l'unité de broderie

⚠ **Éteignez l'interrupteur principal.**

Relevez le bras de broderie en le prenant par le renfoncement et tournez-le vers la gauche jusqu'à ce qu'il s'enclenche dans sa position de rangement.

Remarque : avant de tourner le bras de broderie, vérifiez que le support du cercle ne dépasse pas du bord avant du bras. Si c'est le cas, ouvrez le menu contextuel, effleurez l'icône Déplacer le cercle et l'icône Position Park.

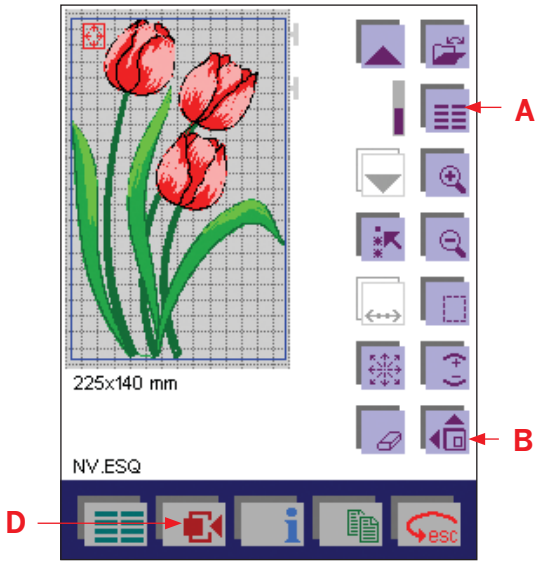
Appuyez sur le bouton de débrayage (H) placé du côté gauche de l'unité de broderie et enlevez-le.

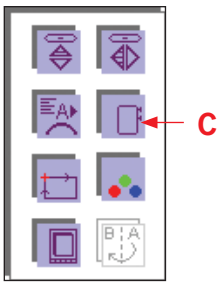
Commencer à broder

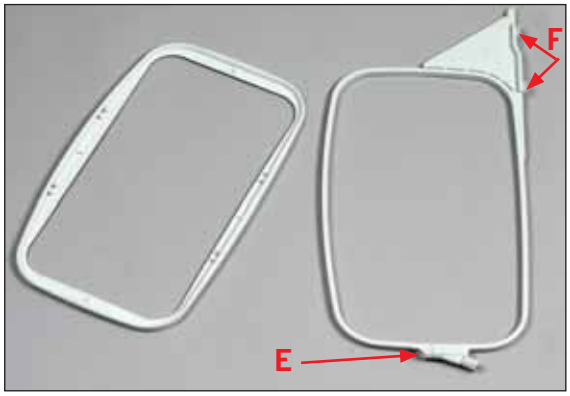
1. Posez le pied à broder et enfilez la machine.
2. Posez l'unité de broderie et relevez le pied presseur. Allumez la machine.
3. Effleurez l'icône du menu principal puis celle de la broderie.

4. Insérez votre carte 300 creative card.
5. Effleurez le mini-menu principal (A) et effleurez l'icône Carte/machine. Une fenêtre contextuelle s'affiche pour que vous choisissiez un motif de la carte ou de la machine.
6. Choisissez la carte et sélectionnez l'un des motifs qui s'affiche en effleurant son image. Effleurez OK pour confirmer. Le motif s'affiche maintenant à l'écran dans le cercle.
7. Fixez le cercle avec le tissu sur l'unité de broderie. Le cercle mis en place doit correspondre à celui indiqué à l'écran pour pouvoir broder. Effleurez l'icône des options supplémentaires (B) et celle de sélection de cercle (C) pour modifier le cercle.
5. Enfilez votre machine avec la couleur n° 1. (Pour plus d'informations sur les couleurs, consultez votre livret de broderie.)
6. Appuyez pendant quelques secondes sur le bouton de couture en marche arrière pour commencer à broder. La machine commence alors à calibrer le cercle pour s'assurer que le cercle correct est inséré. Appuyez de nouveau sur le bouton de marche arrière pour que la machine commence à piquer (ou appuyez sur la pédale). Après quelques points, la machine s'arrête pour vous permettre de couper le bout de fil. Le symbole du coupe-fil clignote à l'écran. Coupez les bouts de fils et appuyez sur le bouton de marche arrière pour continuer à broder.
7. Après avoir cousu la première couleur, la machine s'arrête et vous demande d'enfiler la couleur n° 2. Changez le fil de bobine et continuez à broder. Répétez l'opération pour chacune des couleurs.
8. Une fois la dernière couleur piquée, la machine revient au début du motif. Un message s'affiche pour vous demander si vous voulez placer le cercle en position de rangement. Effleurez OK pour que le cercle se déplace sur sa position de rangement. Effleurez ESC pour que le motif reste à l'écran.
9. Retirez le cercle de l'unité de broderie et coupez les bouts de fils.

Remarque : Ouvrez le menu contextuel (D) et effleurez l'icône de déplacement du cercle. Appuyez sur l'icône de position de rangement et éteignez la machine. Placez le bras de broderie dans sa position de rangement et retirez l'unité de broderie.







Encerclement du tissu

Pour obtenir de meilleurs résultats, posez un entoilage sous le tissu avant de l'encercler.

Le tissu avec son entoilage doivent être bien tendus dans le cercle et donc être bien à plat. Si le tissu est de travers ou mal tendu, la broderie ne sera pas réussie. Des défauts peuvent apparaître, comme des zones de couleur qui se chevauchent, des lignes de contour qui ne se rejoignent pas, des faux-plis ou des zones non brodées.

Pour fixer le tissu dans le cercle :

1. Desserrez la vis de blocage (E) et enlevez le cercle intérieur.
2. Placez le cercle extérieur devant vous sur une surface plane avec les tiges de guidage (F) dirigées vers la droite pour la fixation à l'unité de broderie. La vis de blocage est maintenant dirigée vers vous.
3. Placez l'entoilage, puis le tissu, sur le cercle extérieur, l'endroit étant dirigé vers le haut. Le tissu doit dépasser des bords du cercle.
4. Enfoncez le cercle intérieur sur le cercle extérieur en emprisonnant le tissu. Serrez légèrement la vis de blocage et tendez le tissu et l'entoilage dans le cercle en tirant sur la partie qui dépasse. Prenez garde à ne pas faire de faux-plis. Les deux cercles doivent être parallèles.
5. Serrez ensuite fermement la vis de blocage.
6. Fixez les clips.

Remarque : Votre doigt doit rebondir si vous tapotez sur la partie encerclée du tissu.

Motifs individuels de broderie d'une carte

Sélection d'un motif

Sur le mode broderie, effleurez l'icône du mini-menu principal et sélectionnez Broderie/Carte pour broder un motif individuel provenant d'une carte creative card ou de la machine.

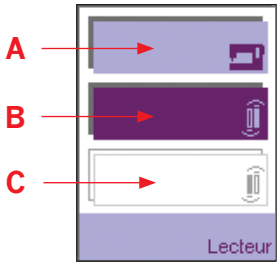
La carte Pfaff *creative* card 300 comporte plusieurs motifs et lettres et est fournie avec votre machine.

Les cartes Pfaff creative card de la Pfaff *creative* 7570 peuvent être utilisées sur la Pfaff *creative* 2170. Si vous utilisez les cartes de la Pfaff *creative* 7570, les couleurs des motifs ne s'affichent pas correctement à l'écran.

Sélection d'un motif enregistré dans la mémoire de la machine ou dans une carte creative card

Effleurez Broderie/Carte pour ouvrir l'écran suivant.

Dans ce menu, vous pouvez ouvrir des motifs de broderie figurant dans une carte creative card ou dans la mémoire intégrée dans la machine.



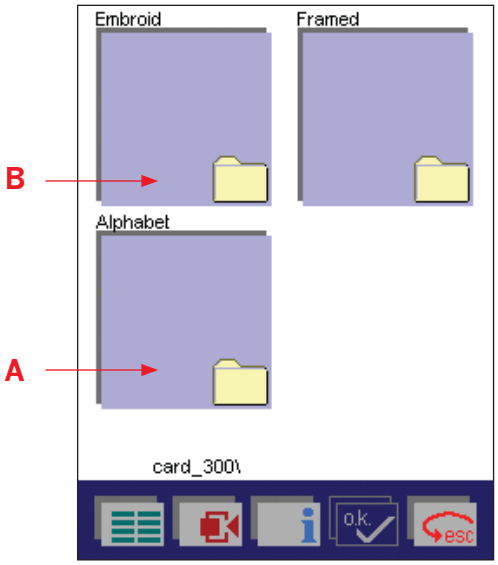
La mémoire de la machine peut contenir :

1. Les motifs que vous avez enregistrés dans la machine à partir d'une carte creative card.
2. Les motifs que vous avez créés sur un ordinateur et enregistrés dans votre 2170.
3. Des séquences de couture créées précédemment et enregistrées définitivement dans votre Pfaff *creative* 2170.
4. Des motifs et des lettres de broderie intégrés.

Pour sélectionner un motif dans la mémoire de la machine, effleurez l'icône de la machine (A).

Pour sélectionner un motif dans une carte, effleurez l'icône de la fente de carte (B) du lecteur avant ou l'icône de la fente de carte (C) pour le lecteur arrière.

La méthode de sélection d'un motif provenant de la mémoire de la machine ou d'une carte creative card est la même.



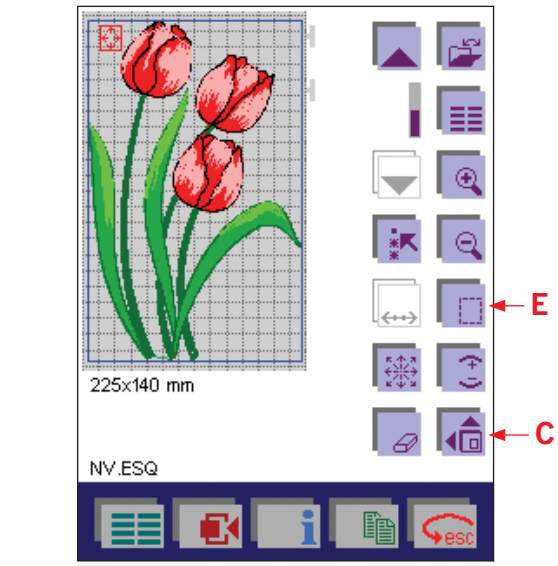
Sélection d'un motif enregistré sur une carte Pfaff creative card et changement de cercle :

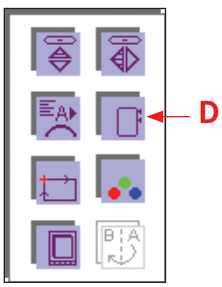
Le contenu de la carte creative card s'affiche.

- Les motifs s'affichent directement à l'écran.
- Si les motifs de la carte sont classés dans différents dossiers, ceux-ci s'affichent (A). Vous pouvez parcourir les colonnes une par une à l'aide des flèches.
- Effleurez le dossier Broder (B) pour l'ouvrir. Les motifs s'affichent à l'écran.
- Effleurez l'un des motifs pour l'afficher, agrandi, à l'écran. Confirmez votre sélection avec OK ou effleurez l'écran.
- Choisissez le cercle qui convient le mieux à la broderie en effleurant les icônes d'options supplémentaires (C) et de cercle (D). Fixez le cercle avec le tissu sur l'unité de broderie.

Pour commencer à broder, appuyez sur le bouton de marche arrière ou sur la pédale. Votre Pfaff *creative* 2170 effectue le calibrage pour détecter la taille du cercle fixé à l'unité de broderie. Ceci peut prendre quelques secondes. Après le calibrage, votre Pfaff *creative* 2170 est prête à broder.

Tous les réglages et les fonctions de couture du motif s'affichent à l'écran et peuvent être modifiés.





Bâti dans le cercle de broderie

Si vous effleurez l'icône de bâti dans le cercle (E), vous activez une fonction de bâti.

La machine pique alors un point droit de 6 mm à une distance de 2 mm autour d'un ou de plusieurs motifs sélectionnés.

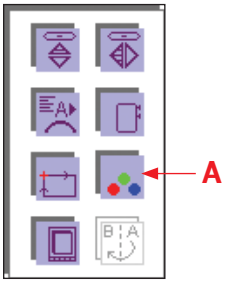
Vous pouvez ainsi fixer votre tissu sur un entoilage non adhésif, en particulier si le tissu à broder ne peut pas être encerclé. C'est aussi une manière de fixer les tissus extensibles.

Remarque : Si vous sélectionnez les segments couleur de broderie/individuel, seul le segment de couleur sélectionné sera bâti.

En appuyant sur la pédale, le pied à broder s'abaisse sur la position broderie et la machine à coudre commence à bâtir.

Icône de changement de couleur

Avec l'icône de changement de couleur, vous visualisez les couleurs et les changements de couleur de votre broderie à l'écran. Avec cette fonction, vous ouvrez une fenêtre de modifications supplémentaires des segments de couleur.



Changement de couleur à l'écran

Effleurez l'icône de changement de couleur. La fenêtre comporte trois champs dans lesquels vous pouvez faire des modifications.

Si vous confirmez votre saisie, cette commande s'applique aux trois champs et la fenêtre se ferme.

Champ supérieur / Sélection du segment de couleur

1. Sélectionnez le segment de couleur que vous voulez modifier à l'aide des flèches (B). Seule la couleur sélectionnée dans le motif est affichée.
2. Pour broder un seul segment de couleur, sélectionnez cette couleur dans le champ supérieur. Appuyez sur la pédale après avoir choisi la couleur à coudre.
3. Si vous réglez le curseur sur M, la machine brode toutes les zones de la même couleur.

Champ du milieu / Modification de la couleur

Utilisez les flèches pour choisir la nouvelle couleur que vous voulez donner au segment sélectionné.

Champ du bas / Intensité de la couleur

Utilisez les flèches pour régler la nuance d'une couleur dans un segment sélectionné.

Enregistrez votre réglage en effleurant OK ; la fenêtre se referme.

Si vous appuyez sur ESC, la fenêtre se referme sans enregistrement des modifications.

Remarque : Avant de commencer à broder, la flèche doit être placée sur la position supérieure (C) ou sur M après avoir effectué les modifications de couleurs.

Après le premier point, il n'est plus possible de modifier les paramètres.

Broderie multicolore

Quand vous brodez un motif comportant plusieurs couleurs, vous pouvez en vérifier l'ordre en effleurant l'icône de changement de couleur.

Le champ supérieur indique l'ordre des couleurs de haut en bas. La flèche de sélection doit être sur l'icône de changement de couleur (C).

Préparez vos couleurs dans l'ordre dans lequel elles sont brodées et enfilez la première couleur.

1. Appuyez sur la pédale. Le pied presseur est automatiquement abaissé sur la position de broderie et votre Pfaff creative commence à broder. Un point d'arrêt est cousu au début du motif.

Remarque : Vous pouvez aussi appuyer pendant environ 2 secondes sur le bouton de marche arrière pour commencer à broder.

2. Une fenêtre avec le message suivant s'affiche : « Si vous voulez broder sans appuyer sur la pédale, veuillez confirmer maintenant avec OK. » Vous pouvez aussi démarrer en appuyant sur le bouton de marche arrière.
3. Au bout de quelques points, relâchez la pédale et coupez les bouts de fils. La fenêtre de message se ferme.
4. Appuyez de nouveau sur la pédale et effleurez OK pendant que vous brodez. Votre Pfaff *creative* 2170 continuera à broder. Pendant l'exécution d'une broderie, votre *creative* 2170 s'arrête après chaque segment de couleur ; un point d'arrêt est réalisé et les fils sont coupés. Une fenêtre avec le message suivant s'affiche :

   « Veuillez changer le fil et insérer la couleur suivante. »
5. Renfilez votre Pfaff *creative* 2170.
6. Appuyez sur la pédale et votre Pfaff *creative* 2170 commence à broder. Un point d'arrêt est cousu au début de chaque couleur.
7. Une fenêtre avec le message suivant s'affiche : « Si vous voulez broder sans appuyer sur la pédale, veuillez confirmer maintenant avec OK. » Vous pouvez aussi démarrer en appuyant sur le bouton de marche arrière.
8. Au bout de quelques points, relâchez la pédale et coupez les bouts de fils. La fenêtre de message se ferme.
9. Appuyez de nouveau sur la pédale et effleurez OK pendant que vous brodez. Votre Pfaff *creative* 2170 continuera à broder.

Répétez le processus ci-dessus jusqu'à avoir brodé toutes les couleurs de fil. Quand le motif est terminé, les fils sont arrêtés et coupés, le pied à broder se relève et la machine se déplace au centre du motif puis s'arrête. Le message Prêt s'affiche à l'écran. Si vous voulez broder un autre motif de la carte, rouvrez le dossier en appuyant sur ESC et sélectionnez un nouveau motif.

Effleurez le mini-menu principal pour revenir au menu principal.

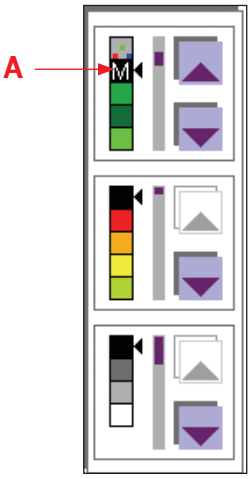
Broderie d'une seule couleur

Pour broder le motif complet en une seule couleur, effleurez l'icône de changement de couleur et sélectionnez M pour monochrome (A) dans le champ supérieur.

Effleurez OK pour refermer la fenêtre.

Vous pouvez maintenant broder le motif.

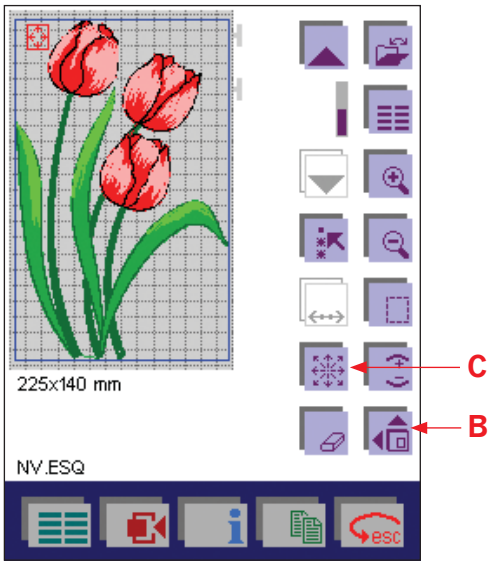
Remarque : Vous pouvez arrêter votre machine à coudre à tout moment soit en effleurant l'écran, soit en appuyant sur la pédale. La machine arrête immédiatement de broder.

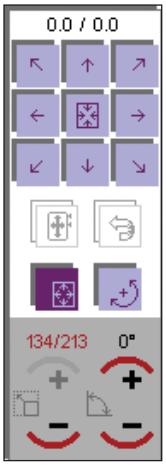


Déplacement du motif dans le cercle

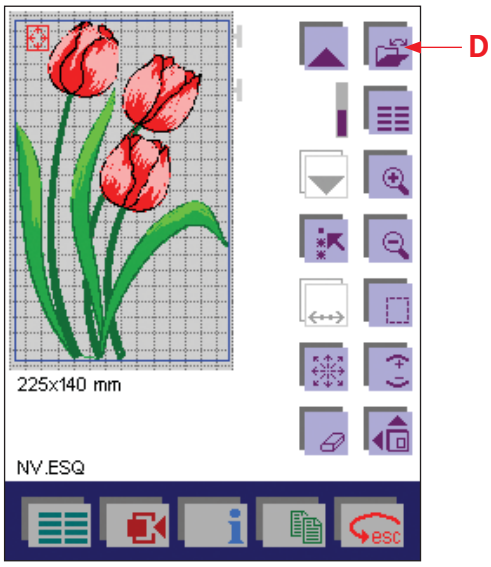
Le motif est placé au milieu de la zone de broderie du cercle. Il est possible de régler cette position.

1. Utilisez l'icône de déplacement (C) pour ouvrir la fenêtre qui permet de déplacer, d'agrandir et de tourner par incréments de 1 degré un motif ou une combinaison de motifs de broderie dans le cercle. Utilisez les flèches pour déplacer le motif sélectionné ou la combinaison de broderies dans le cercle. Les nombres figurant dans le coin supérieur de la fenêtre vous indiquent de combien de millimètres votre motif est déplacé par rapport au centre du cercle.
2. Enregistrez vos modifications en effleurant OK. La fenêtre se referme.
3. Effleurez ESC pour refermer la fenêtre et ramener les motifs déplacés sur leur position d'origine.





Fenêtre contextuelle de déplacement de motif



Broderie

1. Appuyez sur le bouton de marche arrière (ou sur la pédale) pour commencer à broder. Un point d'arrêt est cousu au début du motif.

Remarque : Vous pouvez aussi appuyer pendant quelques secondes sur le bouton de marche arrière pour commencer à broder.

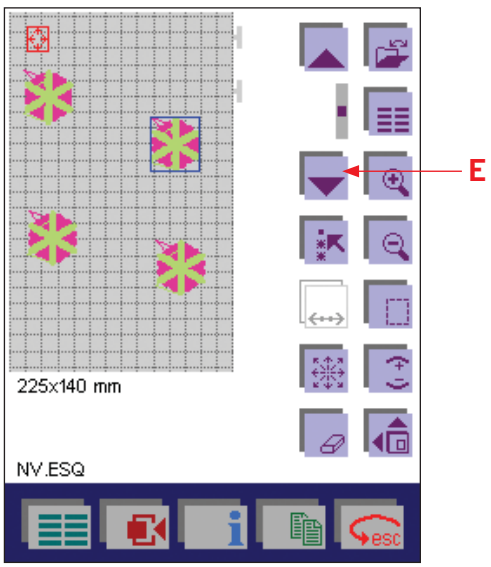
2. Une fenêtre s'ouvre avec l'invite suivante :

« Si vous voulez broder sans appuyer sur la pédale, veuillez confirmer maintenant avec OK. »

3. Au bout de quelques points, relâchez la pédale et coupez les bouts de fils. La fenêtre se ferme.
4. Si vous appuyez de nouveau sur la pédale et que vous confirmez le message avec OK pendant que vous brodez, la machine continue de broder.
5. À la fin du segment de couleur, la machine s'arrête automatiquement.
6. Chaque segment de couleur est arrêté à la fin et les fils sont coupés.
7. Effleurez l'icône du gestionnaire de données (D) pour enregistrer. Une fenêtre s'ouvre pour ouvrir, enregistrer, fermer ou supprimer une combinaison de broderies.

Ajustement d'une combinaison de broderie

Pour ajuster des motifs individuels dans une combinaison de broderies ou toute la combinaison, vous devez sélectionner les motifs.



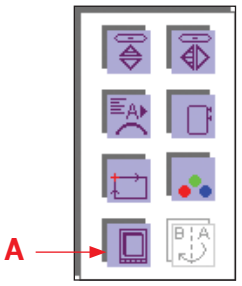
Sélection d'un seul motif

Quand vous ouvrez un écran, le dernier motif inséré est automatiquement sélectionné. Pour sélectionner un autre motif, déplacez le motif voulu à l'aide des flèches (E). Le motif sélectionné est entouré d'un rectangle bleu. Quand un motif est sélectionné, tous ses paramètres peuvent être réglés. Effleurez l'icône correspondant à l'opération voulue.

Agrandissement de l'image

Si vous ouvrez les options supplémentaires et que vous effleurez l'icône d'agrandissement de l'image (A), l'image représentant le motif couvrira tout l'écran tactile.

En effleurant l'écran tactile couleur, vous fermez l'image.



Positionnement des motifs dans le cercle de broderie

Avec l'icône de déplacement (D), vous ouvrez une fenêtre (G) permettant de déplacer les motifs ou les combinaisons de broderie dans le cercle. Vous pouvez modifier la taille des motifs individuels, les tourner et les déplacer sur l'écran tactile couleur. Cliquez et déplacez sur l'écran ou utilisez les icônes d'incrément.

Avec les flèches (E), vous pouvez déplacer le motif ou la combinaison sélectionnée dans le cercle de broderie.

Les nombres affichés dans le coin supérieur de la fenêtre indiquent la distance parcourue par votre motif ou votre combinaison à partir du centre du cercle.

Si vous effleurez l'icône de déplacement de motif (F), vous pouvez déplacer dans le cercle le motif ou la combinaison sélectionnée à l'aide du doigt ou du stylet directement sur l'écran tactile couleur.

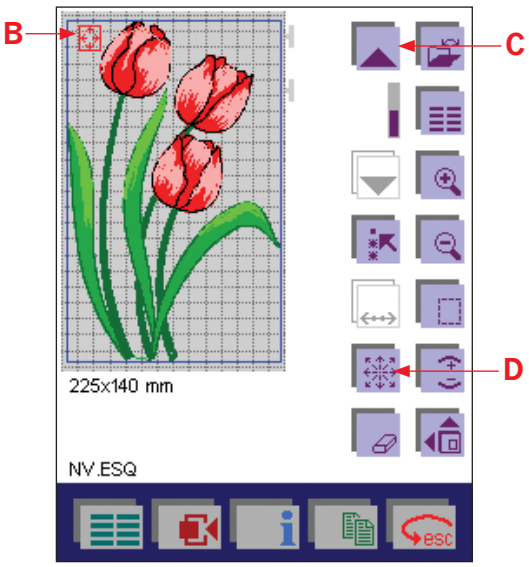
Pour désactiver la fonction, effleurez de nouveau l'icône de déplacement de motif ou activez l'icône de rotation (G). Les deux fonctions ne peuvent pas être activées en même temps.

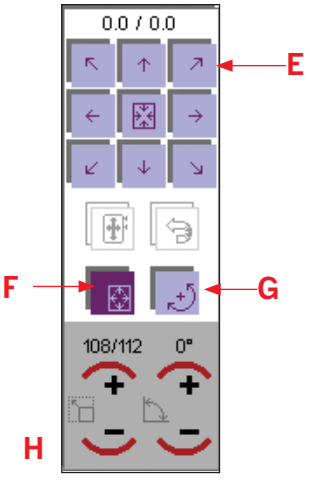
Vous pouvez également tourner votre motif en effleurant + et – de l'icône de rotation (G) pour tourner le motif sélectionné par angles de 0,5 degré.

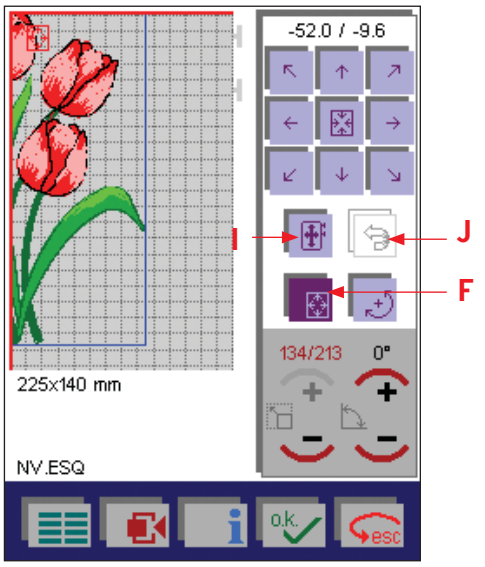
Si vous effleurez l'icône de rotation (G), vous pouvez déplacer dans le cercle le motif ou la combinaison sélectionnée à l'aide du doigt ou du stylet directement sur l'écran tactile couleur.

Pour désactiver la fonction, effleurez de nouveau l'icône de rotation (G) ou activez l'icône de déplacement de motif (F). Les deux fonctions ne peuvent pas être activées en même temps.

La fonction sélectionnée est affichée sous forme d'icône rouge dans le coin supérieur gauche de la zone du cercle (B).







Si vous effleurez l'icône de repositionnement (I), le motif ou la combinaison qui dépasse du cercle revient à l'intérieur de celui-ci.

Avec l'icône de déplacement de motif (F), un motif qui a été déplacé peut être positionné au centre du cercle à broder.

Si vous confirmez votre réglage avec OK, la fenêtre est fermée et vos paramètres sont enregistrés.

Si vous effleurez ESC, la fenêtre est fermée et l'opération est annulée.

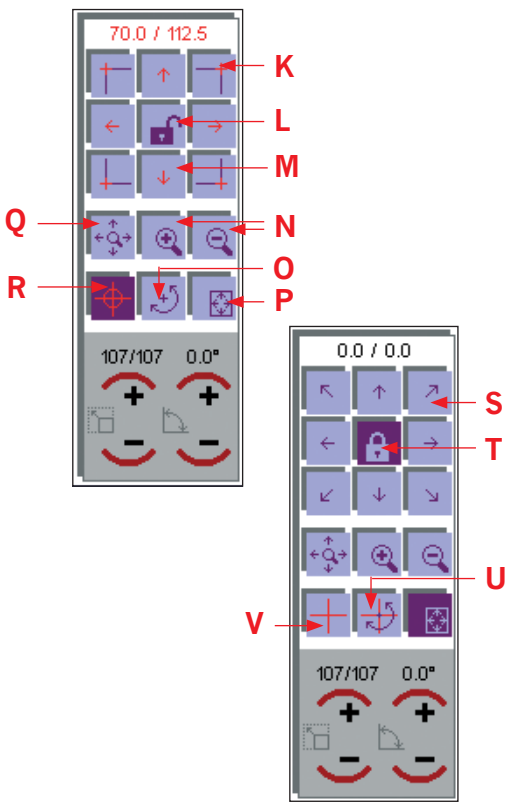
Si vous effleurez l'icône d'annulation (J), la commande décrite ci-dessus sera annulée.

Si vous confirmez votre réglage avec OK, la fenêtre se refermera et vos paramètres seront enregistrés.

Les fonctions de déplacement du motif et de rotation restent actives. Elles se désactivent en effleurant leurs icônes respectives.

Si vous effleurez ESC, la fenêtre se referme, le motif ou la combinaison reviennent à leur position d'origine et le processus est interrompu.

Les fonctions de déplacement du motif et de rotation restent néanmoins actives. Elles se désactivent en effleurant leurs icônes respectives.



Positionnement précis d'un motif

La fonction de positionnement précis peut être utilisée si vous voulez relier entre eux deux motifs ou plus. Cette fonction vous permet de placer les motifs exactement où vous le souhaitez.

Positionnement précis

K. Indication d'angle

L. Icône cadenas, déverrouillée

M. Flèches de réglage précis

N. Icônes de zoom

O. Icône de rotation, déverrouillée

P. Icône de déplacement du motif

Q. Icône de mode panoramique (active en zoom avant)

R. Curseur en croix, déverrouillée

S. Flèches

T. Icône cadenas, verrouillé

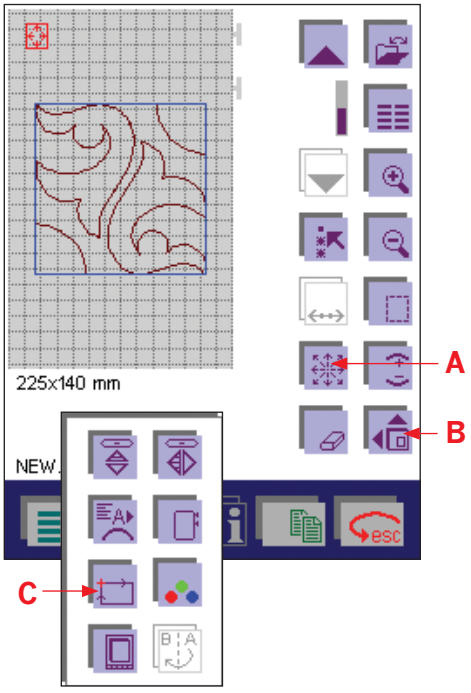
U. Icône de rotation, verrouillé

V. Curseur en croix, verrouillé

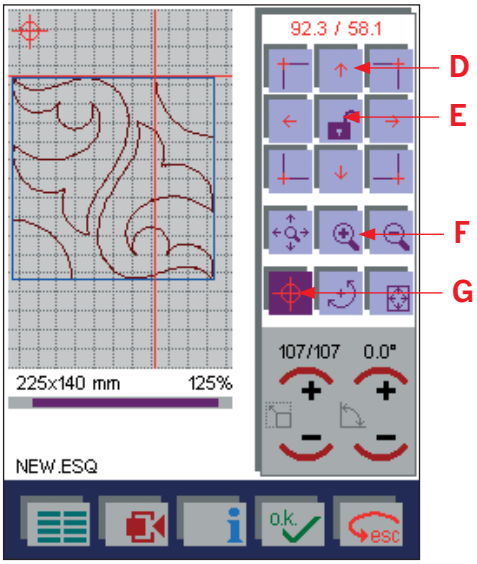
Étapes de travail

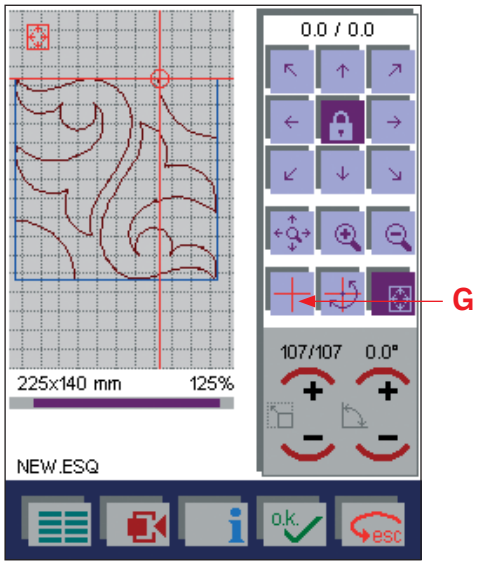
Dans l'exemple ci-dessous, nous voulons relier les deux motifs (voir dessin). C'est un motif fourni dans la créative 2170.

1. Avant d'allumer la machine, fixez l'unité de broderie et le pied à broder.
2. Allumez votre machine puis ouvrez le menu principal. Appuyez sur l'icône Broderie.
3. Fixez votre cercle 225x140 sur l'unité de broderie. Choisissez votre premier motif dans le mini-menu principal. Appuyez sur l'icône Carte/machine et choisissez Machine. Choisissez le dossier PALETTE puis le dossier MOYEN. Dans le dossier MOYEN, choisissez le motif numéro M04. Effleurez OK pour amener le motif dans la zone de broderie.
4. Appuyez sur l'icône de déplacement (A) et une fenêtre va s'ouvrir.
5. Calibrez le cercle en appuyant sur la marche arrière de votre machine.
6. Placez votre premier motif où vous le souhaitez et brodez-le.
7. Déplacez votre tissu jusqu'à la position suivante et réinstallez le cercle. Les éléments du motif qui vient d'être brodé doivent être à l'intérieur du champ de broderie.
8. Appuyez sur le bouton de marche arrière pour calibrer le cercle.
9. Effleurez l'icône des options supplémentaires (B) puis effleurez l'icône de positionnement précis (C). Une nouvelle fenêtre apparaît et le curseur en croix (G) est activé.

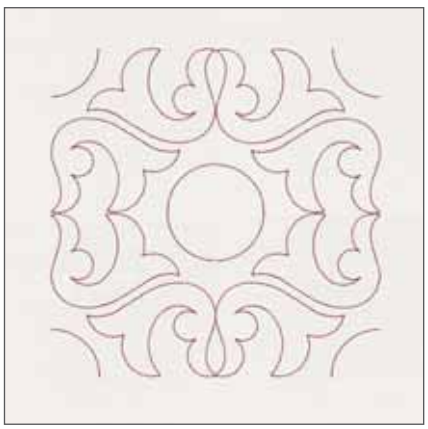


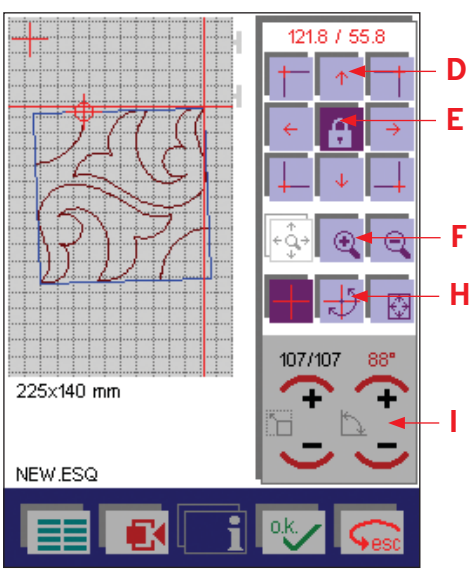
10. Placez le curseur en croix sur votre broderie à l'endroit où vous voulez placer le point de jonction. Déplacez le curseur en croix avec votre stylet autour de l'écran. Utilisez l'icône zoom avant (F) pour faire un point de jonction précis. Utilisez les flèches (D) pour un réglage précis.
11. Verrouillez le point de jonction en appuyant sur l'icône cadenas (E).
12. Zoomez en arrière pour voir la zone de broderie en entier.





13. Vous pouvez déplacer la broderie à l'écran de façon à ce que l'aiguille soit exactement au-dessus du point de jonction du motif brodé définitif dans le cercle, à l'aide des flèches de l'écran ou de votre stylet.
14. Après avoir verrouillé la position, le curseur en croix (G) change d'aspect. En effleurant une fois la croix une fois qu'elle est verrouillée, vous pouvez vérifier d'autres positions dans votre broderie pour vous assurer qu'elle est bien placée comme vous le voulez. Vous pouvez déplacer la croix à l'écran à l'aide de votre stylet ou avec les flèches à l'écran. Le cercle se déplacera pour que vous puissiez vérifier les autres positions de jonction de vos motifs.
15. Commencez à broder le motif.
16. Répétez les étapes 7 à 13 pour ajouter des motifs.





Étapes de travail avec un motif pivoté.

Dans l'exemple suivant, nous voulons unir quatre motifs et les pivoter.

Répétez les étapes 1-9

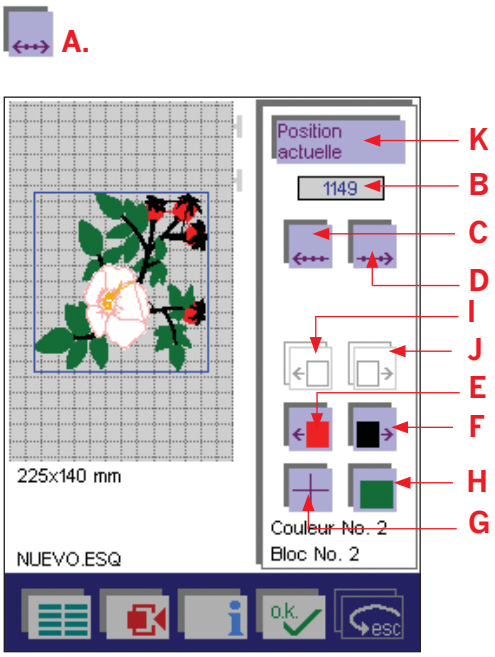
10. Inversez votre motif à l'horizontale pour que le centre forme un demi-cercle. Placez le curseur en croix sur votre broderie à l'endroit où vous voulez placer le point de jonction. Déplacez le curseur en croix avec votre stylet autour de l'écran. Utilisez l'icône zoom avant (F) pour faire un point de jonction précis. Utilisez les flèches (D) pour un réglage précis.
11. Verrouillez le point de jonction en appuyant sur l'icône cadenas (E).
12. Zoomez en arrière pour voir la zone de broderie en entier.
13. Vous pouvez déplacer la broderie à l'écran de façon à ce que l'aiguille soit exactement au-dessus du point de jonction du motif brodé définitif dans le cercle, à l'aide des flèches de l'écran ou de votre stylet.
14. Vous pouvez maintenant vérifier d'autres points de jonction dans votre broderie pour vous assurer qu'elle se trouve exactement là où vous voulez. Effleurez l'icône de la croix et choisissez un autre point de jonction. S'il ne se trouve pas là où vous le voulez, appuyez sur l'icône de rotation (H). Tournez le motif à l'aide des icônes + et - (I). Le motif va pivoter autour de la première position verrouillée.
15. Quand vos points de jonction sont à votre goût, commencez à broder le motif.

Répétez les étapes 10 à 15 pour ajouter des motifs.

Points géants

Broderie de plusieurs couleurs

Avec l'icône d'information (A) sur les points, vous ouvrez une fenêtre qui vous permet d'aller sur un point spécifique dans un motif ou une combinaison de motifs. Vous pouvez donc aller rapidement au début d'une zone spécifique d'un motif ou ne broder que cette partie.



Effleurez le numéro de point (B) pour ouvrir la fenêtre dans laquelle saisir le numéro de point. Introduisez le numéro de point. En confirmant votre saisie avec OK, le cercle à broder se déplace sur ce point. En appuyant sur ESC, vous interrompez le processus.

Avec la flèche gauche (C), vous pouvez reculer point par point et au-delà des changements de couleur.

Avec la flèche droite (D), vous pouvez avancer point par point et au-delà des changements de couleur.

Avec l'icône (E) de recul couleur par couleur, vous déplacez le cercle au début de la couleur précédente dans un motif. La couleur est indiquée dans l'icône.

Avec l'icône (F) d'avancée couleur par couleur, vous déplacez le cercle au début de la prochaine couleur à broder du motif. La couleur est indiquée dans l'icône. Si la dernière couleur est sélectionnée, cette icône n'est pas active.

Avec l'icône de la croix (G), vous activez un curseur en forme de croix qui indique la position actuelle de l'aiguille.

Avec l'icône du bloc couleur (H), vous placez l'aiguille au début de la couleur actuelle.

Dans une combinaison de broderies, vous pouvez reculer dans le cercle motif par motif à l'aide de l'icône (I) de recul motif par motif. Si le premier motif est sélectionné ou qu'il n'y a qu'un motif dans le cercle, cette icône est désactivée.

Avec l'icône (J) d'avancée motif par motif, vous avancez dans le cercle motif par motif. Si le dernier motif est sélectionné ou qu'il n'y a qu'un motif dans le cercle, cette icône est désactivée.

Dans la fenêtre de position actuelle, vous pouvez appuyer sur le texte Position actuelle pour basculer ce bloc de la position actuelle aux points à gauche ou à droite. Vous pouvez aussi voir sur quel numéro de couleur et quel bloc de couleur vous vous trouvez (K).

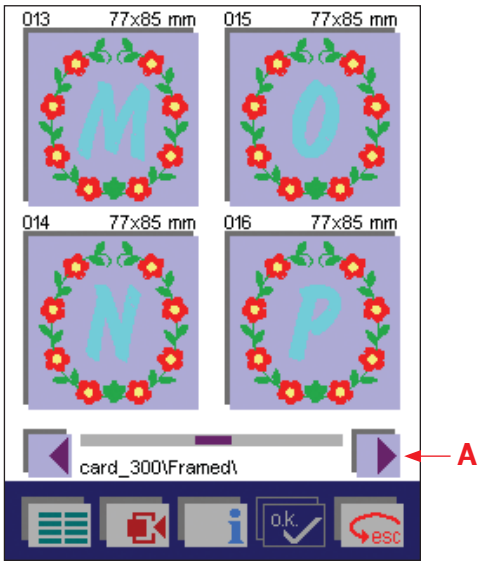
Remarque : Si vous avez utilisé la fonction arc de cercle ou la création automatique de points pour faire un motif, vous pouvez utiliser l'icône avancer/reculer motif par motif pour vous déplacer entre les points de la combinaison.

Broderie de monogrammes et de lettres

Dans la creative card 300, vous trouverez un monogramme et deux polices de caractères de broderie servant à créer des combinaisons. Vous disposez également de deux polices de caractères intégrées dénommés Pouty et Times New Roman.

Les monogrammes individuels et les polices de lettres de broderie pouvant être combinés peuvent être enregistrés dans une carte creative card/creative memory card ou dans votre machine.

Le monogramme se trouve dans le dossier Encadrés et les lettres de broderie dans le dossier Lettres de la carte 300 card. Les polices intégrées Pouty et Times New Roman se trouvent dans le dossier PALETTE du dossier LETTRES.



Broderie d'un monogramme enregistré sur une carte

Les monogrammes sont brodés et se modifient de la même manière que les motifs individuels d'une carte, tel que décrit aux pages 5:16-5:17.

Ouvrez le dossier Encadrés de la carte creative card 300.

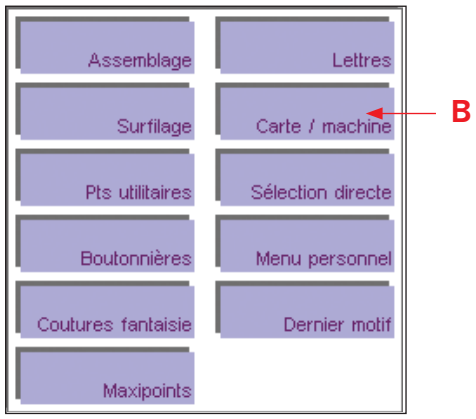
Utilisez les touches fléchées (A) pour parcourir les colonnes une par une et sélectionner la lettre voulue.

Effleurez l'un des monogrammes pour l'afficher, agrandi, à l'écran. Confirmez votre sélection avec OK ou effleurez l'écran. Votre Pfaff *creative* 2170 effectue un calibrage pour détecter la taille du cercle fixé à l'unité de broderie.

Tous les réglages et les fonctions de couture sont affichés à l'écran et peuvent être modifiés en fonction de vos besoins spécifiques.

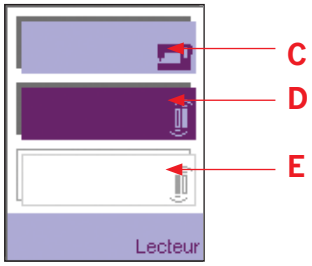
Création d'une combinaison de mots avec les lettres de broderie

1. Effleurez l'icône Broderie de votre menu principal.
2. Effleurez le mini-menu principal et l'icône Carte/machine (B).
3. Pour sélectionner une lettre de broderie dans la mémoire de la machine, effleurez l'icône de la machine (C).

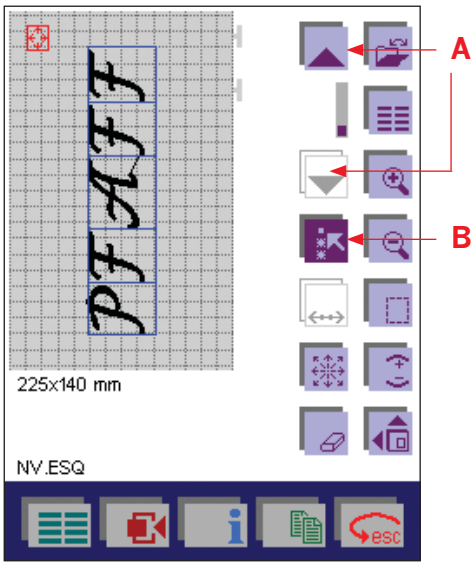


Remarque: Pour sélectionner une lettre de broderie sur une carte, effleurez l'icône de la fente de carte (D) du lecteur avant ou l'icône de la fente de carte (E) pour le lecteur arrière.

4. Ouvrez le dossir PALETTE puis choisissez LETTRES.



5. Effleurez la lettre voulue qui s'affichera dans le champ de saisie (F). Saisissez les lettres voulues.
6. Effleurez OK pour confirmer votre saisie qui s'affiche à l'écran.
7. Tous les réglages et les fonctions de couture affichés à l'écran pour les monogrammes individuels et les combinaisons de lettres peuvent être modifiés en fonction de vos besoins spécifiques.
8. La machine est prête à broder.



Ajustement d'une combinaison de lettres de broderie

Pour modifier une lettre ou une combinaison de lettres, elles doivent être sélectionnées.

1. Pour sélectionner une lettre, placez le curseur sur la lettre voulue à l'aide des flèches (A). La lettre sélectionnée est entourée d'un rectangle bleu.
2. Effleurez l'icône de sélection de point (B) pour sélectionner une combinaison de lettres. Sélectionnez les lettres que vous voulez modifier à l'aide des flèches (A). Si vous maintenez l'icône de sélection de points enfoncée, tous les motifs seront sélectionnés.

Remarque : Les lettres sont sélectionnées dans l'ordre dans lequel elles ont été introduites. Les lettres individuelles ne peuvent pas être sautées ou omises quand on sélectionne une combinaison. Si vous voulez modifier diverses lettres d'une combinaison, vous devez les sélectionner et les modifier une par une.

3. Les motifs sélectionnés sont entourés d'un rectangle bleu. Après avoir sélectionné une ou plusieurs lettres, vous pouvez modifier tous leurs réglages. Vous pouvez supprimer une ou plusieurs lettres ou encore supprimer toute la combinaison.

Si vous vous déplacez sur une lettre ou une combinaison déjà sélectionnée avec les flèches, la sélection est annulée. Si vous voulez sélectionner une autre lettre, faites-le avec les flèches.

Quand vous avez terminé vos modifications, annulez la sélection en effleurant de nouveau l'icône de sélection de points (B).

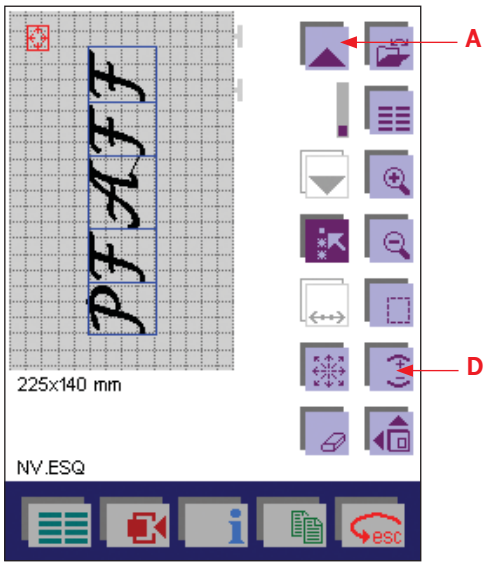
Modification d'un caractère dans une séquence de texte

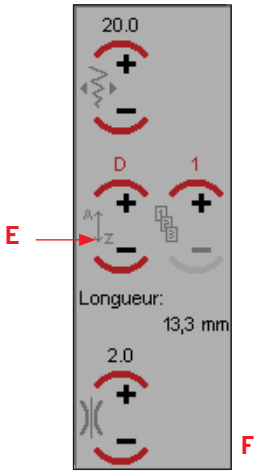
Un caractère qui a été saisi par erreur peut être sélectionné et modifié.

1. Pour ce faire, sélectionnez le caractère que vous voulez modifier avec l'icône flèche en haut (A) et effleurez l'icône de création automatique de point (D). La fenêtre de modification des lettres s'ouvre (F).
2. Effleurez l'icône de modification des lettres (E) pour avancer ou reculer dans l'alphabet.

Si vous confirmez votre saisie avec OK, la fenêtre est fermée et vos réglages sont enregistrés.

Si vous effleurez ESC, la fenêtre se ferme et l'opération est annulée.





Arcs de cercle : Combinaisons de broderies

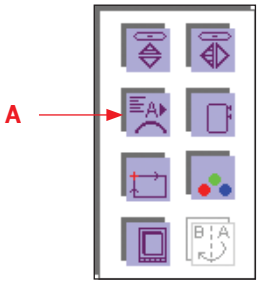
Disposition de lettres et de motifs en arc de cercle

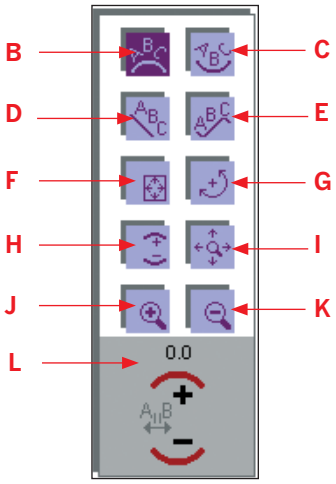
La fonction arc de cercle vous permet de broder des mots, des noms et des phrases de quatre formes différentes directement à l'écran. Vous pouvez également utiliser cette fonction sur tous les points de 9 mm et les points MAXI.

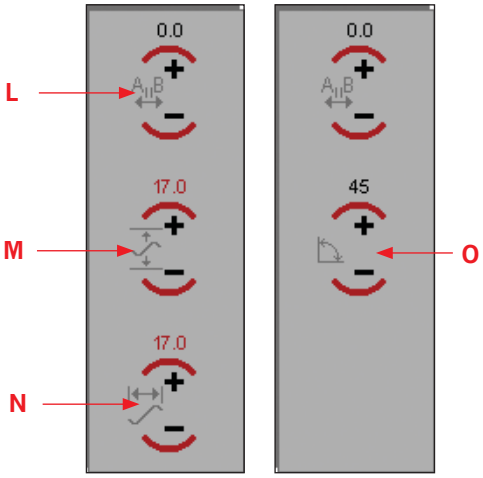
Lettres de différentes formes

Dans le menu de saisie de lettres, vous pouvez sélectionner une forme définie pour la broderie d'une séquence de mots.

Les différentes commandes de la machine sont exécutées avec votre doigt ou le stylet directement à l'écran. Pour les réglages fins, utilisez les icônes –/+.







Description des icônes

A. Effleurez cette icône pour ouvrir le menu qui permet de modifier la forme, pour ouvrir le menu de saisie de lettres et les options supplémentaires.

B. Effleurez cette icône pour aligner le texte dans le sens des aiguilles d'une montre (dispose le texte dans le sens des aiguilles d'une montre selon un style de broderie circulaire).

C. Effleurez cette icône pour aligner le texte dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (dispose le texte dans le sens contraire des aiguilles d'une montre selon un style de broderie circulaire).

D. Effleurez cette icône pour disposer tout le texte en diagonale ou à la verticale, de haut en bas.

E. Effleurez cette icône pour aligner le texte selon une courbe en S.

F. Modification des réglages généraux de points. La fenêtre qui s'ouvre vous permet de modifier l'espacement entre les lettres, de modifier la longueur et la largeur de la courbe en S ou d'effectuer une rotation des lettres.

G. Tournez le texte en utilisant votre stylet avec l'icône de rotation.

H. En effleurant cette icône, vous augmentez ou vous réduisez l'espace entre les lettres.

I. Déplacez le texte avec l'icône de mode panoramique pendant le zoom avant.

J. Utilisez l'icône de zoom avant pour agrandir l'image du motif en plusieurs fois. La machine agrandit l'image en direction du centre.

K. Utilisez l'icône de zoom arrière pour réduire l'image du motif en plusieurs fois. La zone située autour du ou des points sélectionnés est celle qui est réduite.

Les fonctions suivantes ne dépendent pas de la forme sélectionnée pour le tracé. Elles ne sont pas toutes actives en même temps.

L. Effleurez les symboles – / + pour modifier l'espacement entre tous les caractères.

M. Effleurez les icônes –/+ pour modifier la longueur de la courbe en S.

N. Effleurez les symboles – / + pour modifier la largeur de la courbe en S.

O. Effleurez les symboles – / + pour effectuer une rotation de la combinaison de lettres par incrément de 0,5 degré.

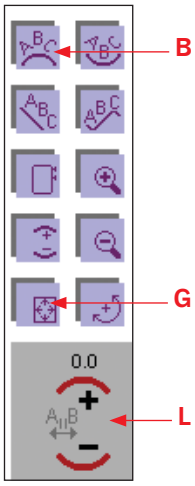
Étapes de travail

Dans le menu de saisie de lettres, vous pouvez sélectionner un tracé défini pour la broderie d'un texte.

1. Pour cela, effleurez l'icône arc de cercle (A) après avoir introduit la séquence de lettres. Dans le menu qui s'ouvre, vous pouvez modifier la forme. La séquence de lettres est placée au centre du cercle. Chaque lettre est sélectionnée.
2. Effleurez l'icône arc de cercle (B) et effleurez OK.
3. Pour modifier la circonférence du cercle de texte à l'écran, utilisez votre doigt ou le stylet. Si vous déplacez votre stylet vers le haut, le cercle se rétrécit et si vous déplacez le stylet vers le bas, le cercle s'agrandit. La forme de tracé sélectionnée est affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran.
4. Effleurez l'icône d'espacement des lettres (L) pour modifier l'espacement entre les différents caractères.
5. En effleurant l'icône de déplacement de motif (G), vous pouvez positionner les points fantaisie sélectionnés avec votre doigt ou le stylet dans le cercle à broder.

   Si la saisie est confirmée avec OK, le menu se referme. L'écran de la combinaison de broderies s'ouvre.

   Avec ESC, l'opération est annulée et le menu de saisie de lettres s'ouvre à nouveau.



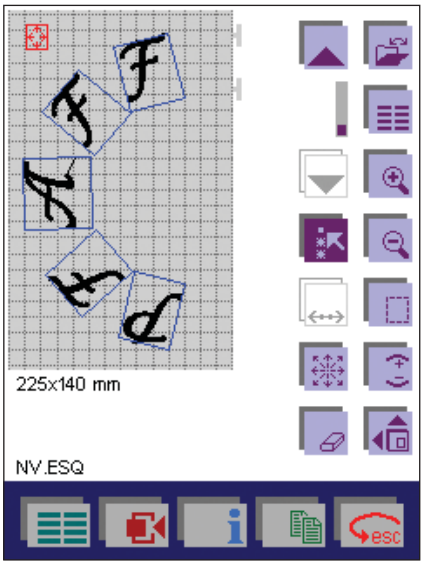
Dans l'écran de la combinaison de broderies, vous pouvez également sélectionner un tracé défini pour la broderie d'un texte introduit.

1. Pour cela, effleurez l'icône des options supplémentaires puis l'icône arc de cercle (A).

Remarque : si vous sélectionnez de nouveau la même forme dans cette fenêtre, le réglage précédent est toujours annulé.

2. En effleurant l'icône de déplacement de motif (G), vous pouvez positionner les points fantaisie sélectionnés dans le cercle à broder avec votre doigt ou le stylet.

   Si vous fermez la fenêtre avec OK, les réglages sont enregistrés.
3. Si vous rouvrez la fenêtre et que vous sélectionnez une forme, ces réglages seront de nouveau annulés et remplacés par les paramètres par défaut.

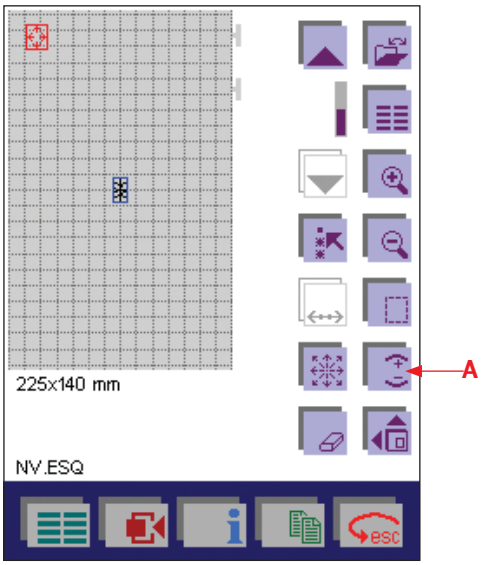


Création automatique de points

Les petits points fantaisie tels que les points de 9 mm, les points MAXI de la machine à coudre ou les motifs de broderie créés avec le logiciel de la creative ou une creative card peuvent être combinés pour créer des bordures avec différentes formes de coins.

Pour cette raison, un ou plusieurs coins de motifs sont doublés, triplés ou davantage, puis positionnés dans le cercle à broder.

Pour joindre les coins de motifs avec précision, il est conseillé d'activer la grille. Tous les programmes et fonctions disponibles de la combinaison de broderies sont bien sûr utilisables avec cette fonction.



Description des icônes

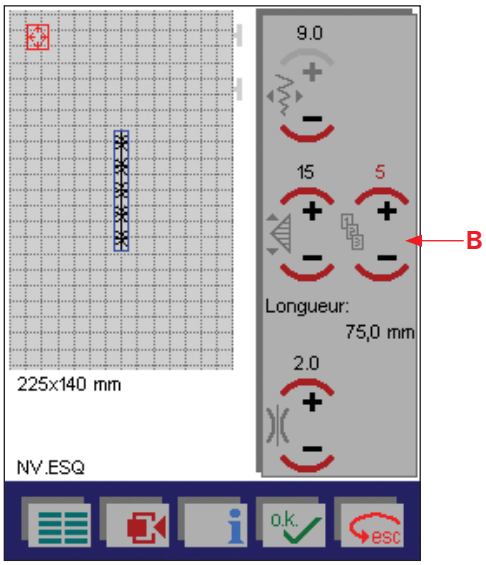
A. Icône de création automatique de points : Utilisez cette icône pour modifier les réglages généraux de point.

B. Utilisez les symboles + et – pour définir le nombre de répétitions du point fantaisie.

Étapes de travail

Il existe différentes manières d'utiliser ce programme pour créer vos propres motifs de bordures. La méthode décrite ci-dessous utilise un point fantaisie de 9mm.

1. Appuyez sur le mini-menu principal, effleurez les points fantaisie 9 mm puis effleurez l'icône Feuilles /fleurs. Sélectionnez le point numéro 161.
2. Placez le point au centre du cercle.
3. Effleurez l'icône de création automatique de points (A) pour ouvrir la fenêtre de réglages des paramètres.



4. Utilisez les symboles - / + (B) pour sélectionner le nombre de répétition d'un point fantaisie. Introduisez le chiffre 5.

Si la longueur ou la largeur du point fantaisie est modifiée, la longueur de chaque point sera modifiée.

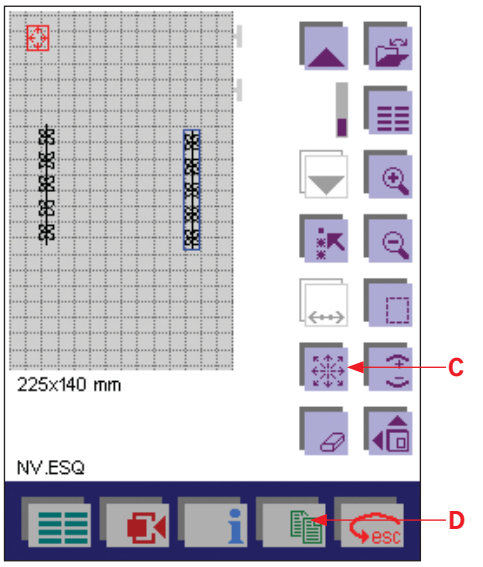
5. Si vous confirmez avec OK, la fenêtre se ferme et les réglages sont enregistrés. Avec ESC, vous fermez la fenêtre et l'opération est annulée.

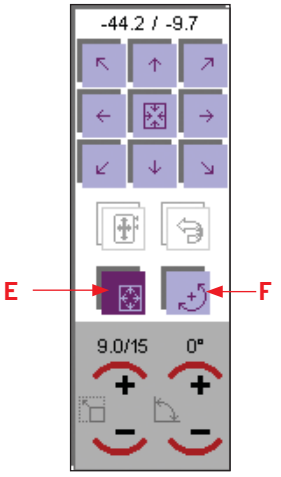
7. Effleurez l'icône de déplacement (C) et l'icône de déplacement de motif (E) pour déplacer le coin du premier point fantaisie et le positionner dans le cercle.
8. Effleurez OK pour fermer la fenêtre et enregistrer les réglages. L'icône de déplacement de motif reste active si elle est sélectionnée.
9. Effleurez l'icône d'insertion (D) pour doubler le coin du point fantaisie.
10. Avec le doigt ou le stylet, placez-le à la position souhaitée dans le cercle.
11. Effleurez l'icône d'insertion pour ajouter un autre bord de point fantaisie. Le nombre de répétitions du point fantaisie se réduit en effleurant l'icône de création de points puis les symboles - / +. Dans notre exemple, introduisez le chiffre 4.
12. Effleurez OK pour fermer la fenêtre et enregistrer vos réglages.
13. Effleurez l'icône de déplacement et l'icône de déplacement de motif (E)/rotation (F) pour déplacer le troisième coin du point fantaisie sur la position suivante dans le cercle.
14. Effleurez l'icône zoom avant (G) pour agrandir l'image.

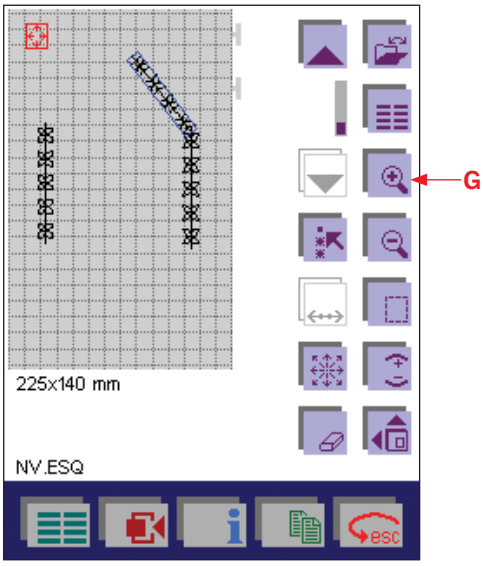
La fonction de déplacement de motif reste active si l'icône est sélectionnée.

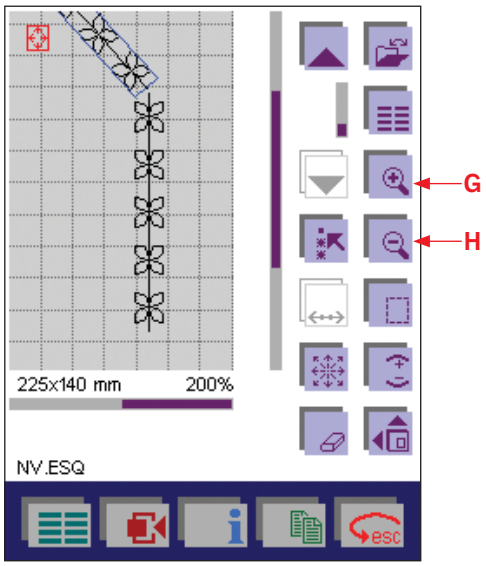
Effleurez OK pour fermer la fenêtre et enregistrer vos réglages.

Effleurez OK pour fermer également la fenêtre multifonction.









Zoom avant

Pour placer plus facilement les motifs dans une combinaison, vous pouvez utiliser la fonction zoom pour agrandir les motifs à l'écran. Effleurez l'icône de zoom avant (G) pour agrandir les motifs affichés jusqu'à un grossissement de 800 %.

Si vous voulez sélectionner un autre motif de la combinaison, c'est possible avec les flèches de sélection.

Déplacement de la zone agrandie

Quand vous agrandissez l'image, vous ne pouvez plus voir la totalité de la combinaison. Vous avez sur l'écran deux barres de défilement. Utilisez les barres de défilement pour déplacer la combinaison agrandie dans la partie visible du cercle.

Appuyez sur la barre de défilement avec le doigt et tirez vers le haut ou vers le bas, selon la partie de la combinaison que vous souhaitez voir. Tirez vers le bas pour voir la partie inférieure de la combinaison et vers le haut pour voir la partie supérieure de la combinaison.

Si vous tirez la barre de défilement inférieure vers la droite, vous verrez la partie droite de la combinaison, si vous tirez vers la gauche, vous voyez l'autre côté. En activant l'icône de déplacement de motif ou de rotation, vous pouvez déplacer ou tourner votre motif ou la combinaison même s'ils ont été agrandis.

Avec l'icône zoom arrière (H), vous réduisez progressivement l'image. Avant de commencer à broder, la combinaison doit être affichée en taille réelle.

Gestionnaire de données creative

Le Gestionnaire de données creative organise les points/motifs de votre Pfaff *creative* 2170. Vous pouvez travailler avec des points/motifs, des séquences de couture, des combinaisons de broderies, des menus personnels et le programme de patchwork,

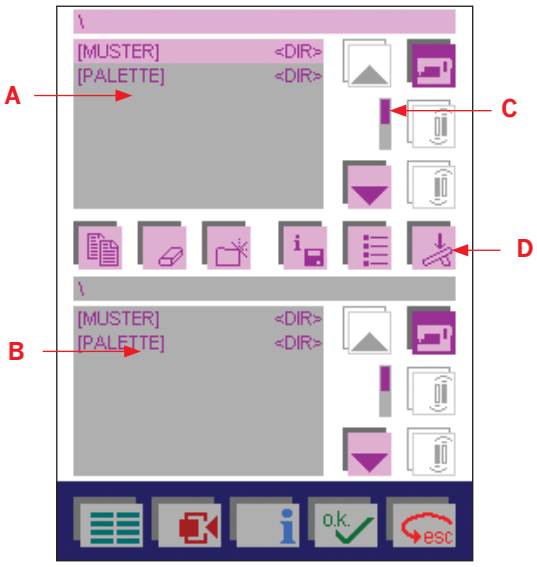
que nous dénommerons ci-après « données » ou « enregistrements de données ».

Deux champs sont disponibles. Le premier champ est celui des données source (A) et l'autre champ celui des données cible (B). Chacun des deux champs peut être utilisé comme source ou comme cible.

Pour ouvrir les dossiers, les sous-dossiers/séquences/combinaisons, les menus personnels ou les enregistrements de données, vous avez une barre de sélection (C) que vous pouvez faire monter ou descendre à l'aide des flèches.

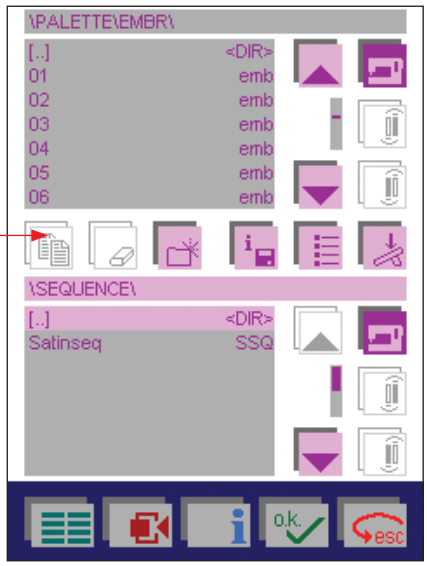
Pour traiter un enregistrement de données, il doit être sélectionné. L'enregistrement de données sélectionné s'affiche sur fond sombre. Si un dossier est sélectionné, effleurez OK ou l'icône de sélection d'enregistrement de données (D) pour accéder aux enregistrements de données. Pour quitter le dossier sélectionné ou un autre enregistrement de données, utilisez les flèches pour aller jusqu'à [..] puis appuyez sur OK.

Si vous avez ouvert plusieurs fenêtres pour régler diverses fonctions, effleurez ESC pour revenir à la précédente sans enregistrer vos modifications (c'est-à-dire que vous interrompez la saisie). En effleurant ESC dans la fenêtre principale, vous refermez les Gestionnaire de données creative. Effleurez l'icône du menu principal pour revenir au menu principal de la machine.



Fonctions du gestionnaire de données creative

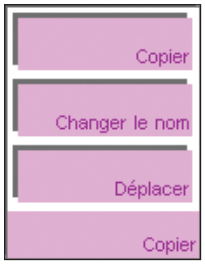
1. Enregistrer des points/motifs ; les points/motifs enregistrés peuvent être renommés, copiés et supprimés.
2. Copier les motifs d'une carte creative card dans une creative memory card.
3. Créer, renommer, modifier ou supprimer des séquences/combinaisons.
4. Modifier, renommer ou supprimer des menus personnels.
5. Créer de nouveaux dossiers et sous-dossiers, de la machine ou d'une creative memory card.
6. Réviser les propriétés des enregistrements de données, des points/motifs individuels d'une séquence/combinaison ou d'un dossier complet.
7. Voir les points individuels d'une séquence.
8. Voir une séquence/combinaison complète.



Champs source et cible du gestionnaire de données creative

Le champ supérieur est utilisé comme source, le champ inférieur comme cible. Vous pouvez copier et déplacer des données de la source à la cible.

1. Si le champ inférieur est la cible, la première action doit être réalisée dans le champ inférieur. Dans notre exemple, nous avons déplacé la barre de sélection sur le dossier de séquences du menu.
2. Si le champ supérieur est la source, la deuxième action doit être réalisée dans le champ supérieur. Nous avons sélectionné BROD avec les touches curseur et confirmé avec OK. Puis nous avons placé la barre de sélection sur le motif 03.
3. Avec l'icône copier (A), vous ouvrez la fenêtre pour Copier, Renommer et Déplacer les données comme par exemple les points ou les séquences de couture.



Copie de données

Généralités : vous pouvez dupliquer des données ou des enregistrements de données de la machine, d'une creative memory card ou d'une creative card et les enregistrer dans une autre mémoire ou une creative memory card.

4. Effleurez Copier pour copier le motif 03 dans le dossier BROD.

Renommer des données

4. Pour renommer des données ou des enregistrements de données, effleurez Renommer. Une fenêtre de saisie du nouveau nom s'ouvre. Ce nom ne peut pas comprendre plus de 8 caractères.
5. Effleurez OK pour confirmer votre saisie.
6. Appuyez sur ESC pour fermer la fenêtre sans enregistrer votre saisie. Pour quitter le dossier sélectionné ou un autre enregistrement de données, utilisez les flèches pour aller jusqu'à [..] puis effleurez OK.
7. Appuyez sur ESC pour fermer le gestionnaire de données creative.
8. Effleurez le menu principal pour retourner au menu principal.

Déplacement de données

Généralités : vous pouvez déplacer des données ou des enregistrements de données de la machine ou d'une creative memory card dans une autre mémoire ou une autre carte creative memory card.

4. Effleurez Déplacer pour déplacer le motif 03 dans le dossier BROD.

Travailler dans un champ du gestionnaire de données creative

Les icônes suivantes se réfèrent aux fonctions disponibles dans le gestionnaire de données creative.

Supprimer (B)

Utilisez cette fonction pour supprimer le point/motif, la séquence de couture ou la combinaison de broderies sélectionnée.

Le message suivant apparaît :

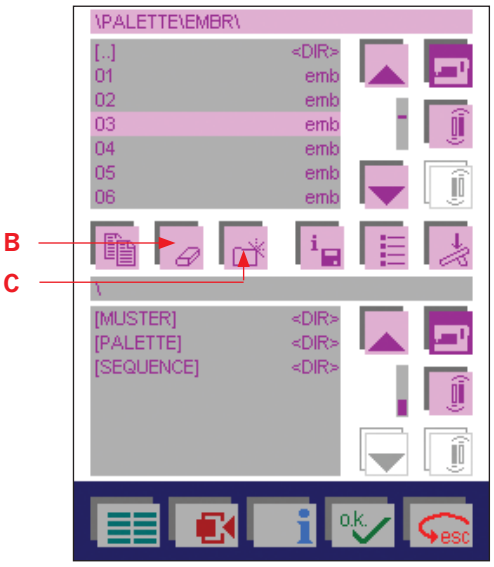
« Voulez-vous réellement supprimer les données ? »

ou :

« Le dossier n'est pas vide !

Voulez-vous vraiment le supprimer ? »

Effleurez OK pour confirmer la suppression. Effleurez ESC pour annuler la suppression. Cette fonction peut être appliquée dans les deux champs.



Créer un dossier (C)

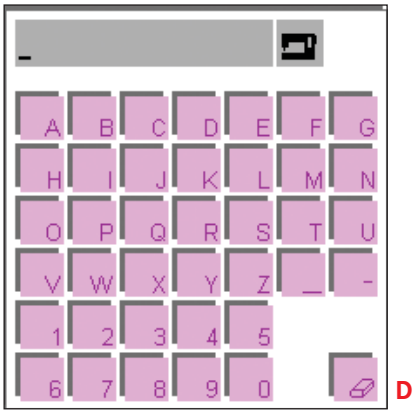
Utilisez cette fonction pour créer un nouveau dossier pour vos points/motifs.

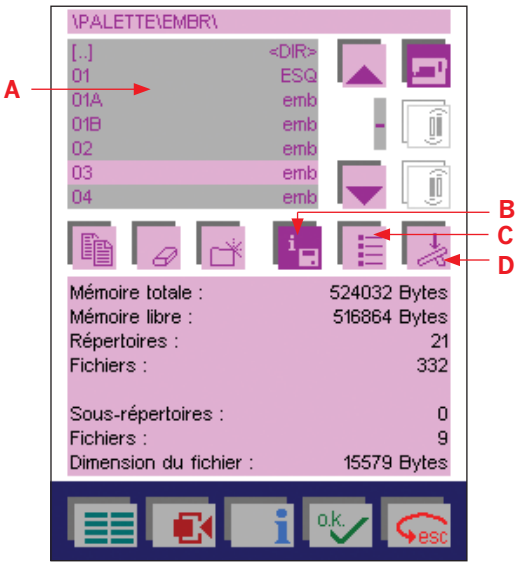
- Vous pouvez le créer dans le dossier principal ou dans les sous-dossiers déjà créés.
- Vous pouvez créer vos propres dossiers et sous-dossiers pour vos points/motifs/séquences/combinaisons/programmes et menus personnels.
- La création de dossiers est possible dans la machine et dans les cartes creative card.

Une fenêtre de saisie du nom du dossier s'ouvre (D). Le nom ne doit pas dépasser 8 caractères.

Effleurez OK pour confirmer votre saisie.

Appuyez sur ESC pour fermer la fenêtre sans enregistrer votre saisie.





Information sur la mémoire

Effleurez l'icône d'information sur la mémoire (B) pour visualiser les propriétés des enregistrements de données figurant dans un dossier ou des points/motifs que vous avez sélectionnés.

Les données ne peuvent être sélectionnées que dans le champ supérieur (A).

Le contenu de la mémoire s'affiche dans le champ inférieur.

Pour fermer la fenêtre, effleurez de nouveau l'icône d'information sur la mémoire (B) ou ESC.

Critère de tri

Effleurez l'icône de critère de tri (C) pour ordonner vos données dans l'ordre alphabétique ou selon le type de données.

Si vous effleurez l'icône quand le critère de tri est réglé sur alphabétique, le critère devient le type de données et vice-versa. Cette fonction peut être appliquée dans les deux champs.

Sélection d'enregistrements de données

- Si vous effleurez l'icône de sélection d'enregistrements de données (D) après avoir sélectionné la séquence, vous pouvez coudre directement la séquence. Le menu de traitement de la séquence de points ou de la combinaison de broderies correspondant s'affiche à l'écran.
- Si vous effleurez cette icône quand un menu personnel est sélectionné, le menu personnel s'affiche et vous pouvez sélectionner un point pour le coudre. Le point s'affiche à l'écran de traitement correspondant.
- Si vous sélectionnez un point, le menu de traitement du point s'affiche et la machine est prête à coudre.
- Si vous sélectionnez le programme de patchwork, le menu de traitement du programme s'affiche et la machine est prête à coudre. Cette fonction peut être appliquée dans les deux champs.
- Appuyez sur ESC pour fermer la fenêtre et retourner automatiquement au gestionnaire de données creative.

Formats de fichiers

Plusieurs formats de fichiers sont utilisés par la *creative* 2170.

Points de 9 mm - .9MM

Les points de 9 mm sont inclus dans la machine ou créés dans Stitch Creator. Vous pouvez transférer les points entre votre machine à coudre et votre ordinateur.

Points maxi - .MAX

Vous pouvez transférer les points Maxi entre votre machine à coudre et votre ordinateur.

Fichiers de séquence de couture- .SSQ

Ils contiennent une séquence de points, avec l'information concernant les paramètres des points tels que l'inversion, la longueur, etc. Les points réels n'y figurent pas mais ils indiquent les points de 9 mm et Maxi utilisés dans la séquence.

Fichiers de programme de patchwork - .PAT

Les fichiers de programme de patchwork sont enregistrés comme fichiers .PAT.

Fichiers de menu personnel - .PER

Les fichiers de menu personnel sont enregistrés comme fichiers .PER.

Fichiers démo - .TXT

Les fichiers de démonstrations sont enregistrés sous forme de fichiers TXT.

Fichiers de couture dans quatre sens - .REC

Les fichiers de couture dans quatre sens sont enregistrés comme fichiers .REC.

Fichiers de séquence de broderie - .ESQ

Les fichiers ESQ contiennent l'information relative aux motifs inclus, par exemple l'emplacement dans le cercle, l'inversion et autres paramètres. Ces fichiers ne contiennent pas le motif lui-même mais indiquent l'emplacement des parties inclues dans le motif. Utilisez toujours les fichiers ESQ dans votre machine à coudre pour économiser de l'espace mémoire. Vous pouvez transférer les fichiers ESQ entre votre machine à coudre et votre ordinateur.

Fichiers de broderie - .EMB

Les fichiers de broderie sont enregistrés comme fichiers EMB. Ils contiennent les informations sur le motif.

Utilisation d'un adaptateur de cercle à broder

Un adaptateur de cercle à broder est nécessaire pour utiliser les cercles suivants :

- le cadre à casquette creative
- le cercle à broder 80 x 80 mm

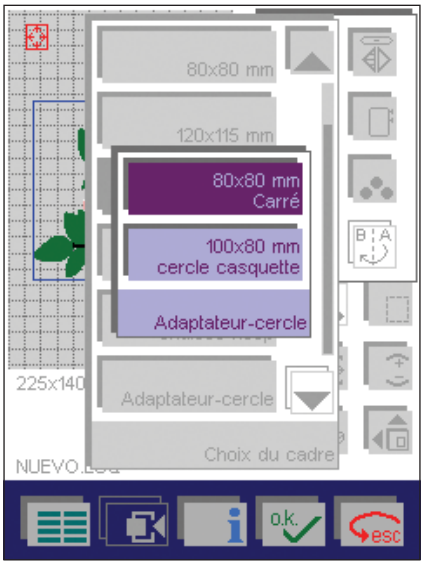
Vous devez fixer l'adaptateur de cercle à broder à l'unité de broderie comme extension des cercles indiqués.

Lors de l'identification du cercle, seul l'adaptateur est reconnu. La taille du cercle additionnel doit être sélectionnée.

Si l'adaptateur de cercle est fixé à l'unité de broderie, une fenêtre s'ouvre après l'identification du cercle.

Effleurez l'icône correspondante pour indiquer le cercle fixé à l'adaptateur.

Après la sélection du cercle correct, le champ de broderie correspondant est affiché à l'écran.



Positionnement automatique du cercle

Quand vous appuyez sur la pédale ou sur le bouton de marche arrière pour commencer à broder, votre Pfaff *creative* 2170 fait un calibrage supplémentaire pour placer correctement le cercle. Pendant le calibrage, la taille du cercle fixé à l'unité de broderie doit être la même que la taille du cercle indiquée à l'écran.

A.

Préparation d'une carte creative memory card pour l'enregistrement

Avant de pouvoir enregistrer des motifs/combinaisons/séquences sur une creative memory card, elle doit être formatée.

1. Pour formater une carte creative memory card, insérez une carte vide, non formatée, dans le lecteur de carte.
2. Un message s'affiche (A) : (« Type de carte inconnu ! »)
3. Appuyez sur OK pour faire apparaître la fenêtre de saisie de nom. (Max. 8 caractères)
4. En appuyant sur ESC, vous interrompez le processus.
5. En donnant un nom à la creative memory card, vous la formatez.

Transfert de motifs de votre ordinateur à votre Pfaff *creative* 2170

Votre 3D File Assistant vous permet de transférer des motifs de broderie de votre ordinateur directement dans votre Pfaff *creative* 2170 ou sur une carte de votre creative Smart card station.

1. Installez le 3D File Assistant inclus avec votre Pfaff *creative* 2170 sur votre ordinateur en suivant les instructions fournies avec l'assistant.
2. Branchez le connecteur plat USB dans votre ordinateur. Il n'y a qu'une manière d'insérer la prise – ne la forcez pas dans le port USB.
3. Placez la carte fixée à l'autre extrémité du câble dans l'une des fentes de carte de votre Pfaff *creative* 2170. Enfoncez la carte jusqu'à ce que le bouton noir sorte de la machine. Ce câble, une fois connecté, vous permet de transférer des motifs (avec le 3D File Assistant) ou de mettre votre Pfaff *creative* 2170 à jour.

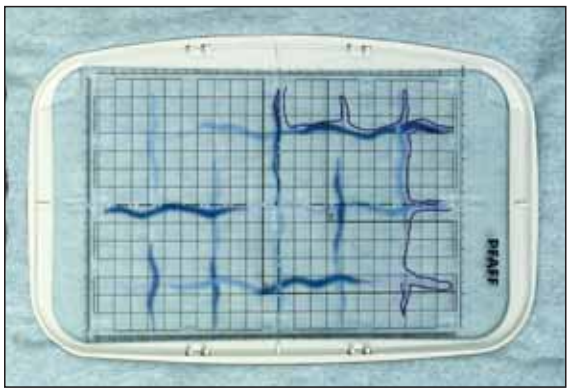
Utilisation du gabarit de broderie

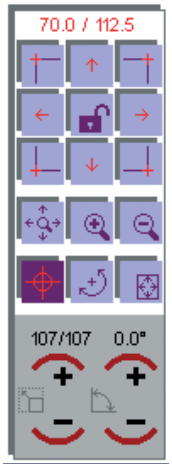
Un gabarit de broderie est fourni avec votre 2170 ; il vous aide à tracer des lignes de repères pour positionner plus facilement les motifs sur le tissu. Quand vous utilisez le gabarit de broderie, assurez-vous que le mot "Pfaff" est lisible dans le coin droit et que les deux encoches se trouvent sur la gauche.

Le gabarit est composé d'une règle graduée en mm et en pouces, sur les bords. Le champ de broderie est représenté par des incisions.

Positionnement correct de la broderie

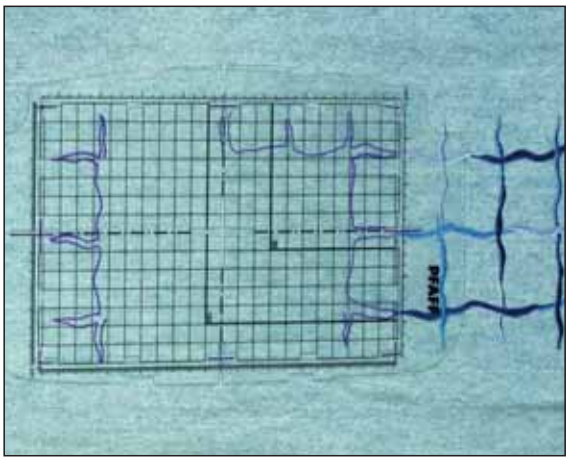
Avant d'encercler le tissu, sélectionnez le motif de broderie et le cercle qui convient. Placez le gabarit dans le cercle. Glissez le cercle sur le bras de broderie. Effleurez l'icÔne des options supplémentaires et l'icône de positionnement précis. Effleurez l'indicateur de coin et tracez les coins de votre broderie à l'aide d'un crayon effaçable. Prenez le gabarit et placez-le sur le tissu à broder. Après avoir positionné le gabarit, tracez les lignes de placement du cercle sur le tissu avec un feutre effaçable. Quand vous placez le tissu dans le cercle, alignez vos tracés avec les repères de guidage sur le cercle.



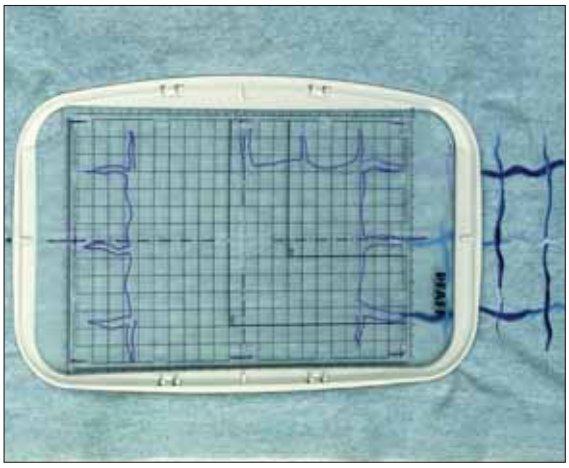


Piquer plusieurs broderies l'une après l'une

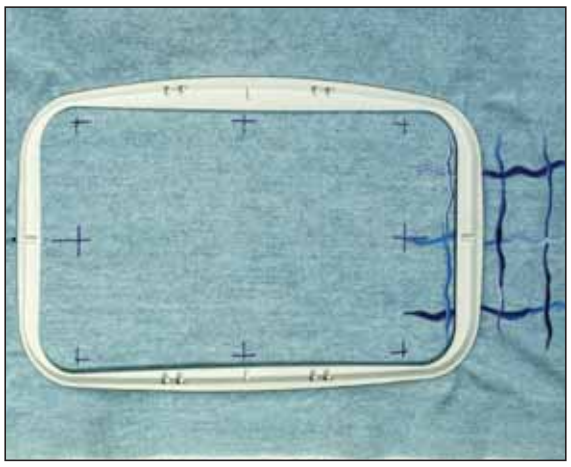
1. Si vous voulez piquer plusieurs broderies l'une après l'autre, votre gabarit Pfaff vous sera très utile. Piquez votre premier motif de broderie et retirez le cercle de l'unité de broderie. Placez le gabarit dans le cercle et tracez les lignes extérieures du motif.



2. Après avoir tracé le motif sur le gabarit, placez-le sur votre tissu. Tracez les lignes de positionnement du cercle sur le tissu avec un feutre effaçable.



3. Quand vous placez le tissu dans le cercle, alignez les lignes tracées avec les repères de guidage sur le cercle.



4. Retirez le gabarit et replacez le cercle sur la machine pour commencer à broder.

Remarque : Vous pouvez aussi utiliser le gabarit si vous faites d'abord un essai de piqûre du motif sur une chute avant de réaliser la broderie définitive. Il n'est pas nécessaire de broder la totalité du motif, vous pouvez simplement tester les unes après les autres les différentes couleurs et broder le pourtour. (Généralement en dernière couleur.) Après avoir réalisé votre essai, placez le gabarit sur le motif de broderie et tracez le pourtour.

Entoilages

L'entoilage est une fourniture indispensable pour l'obtention de belles broderies. Que vous brodiez, que vous piquiez des points fantaisie, que vous exécutiez des points satins ou des points d'ourlet à jours, vous devez placer un entoilage sous votre tissu. Il existe plusieurs types d'entoilages.

Entoilage détachable

L'entoilage déchirable se déchire après avoir brodé le motif ; ce type d'entoilage est destiné aux tissus stables, en coton, tels que le denim, le coton tissé ou encore les textiles, le lin, etc. Quand vous tirez sur l'entoilage pour le déchirer, vous devez toujours tenir la partie brodée.

Entoilage thermo-fusible

Les entoilages thermofusibles sont temporairement collés sur l'envers du tissu avant de commencer à broder. Quand la broderie est finie, l'entoilage est soigneusement déchiré. Les entoilages thermofusibles s'appliquent sur les tissus mous et glissants coupés dans le biais et sur les tissus instables tissés ou tricotés.

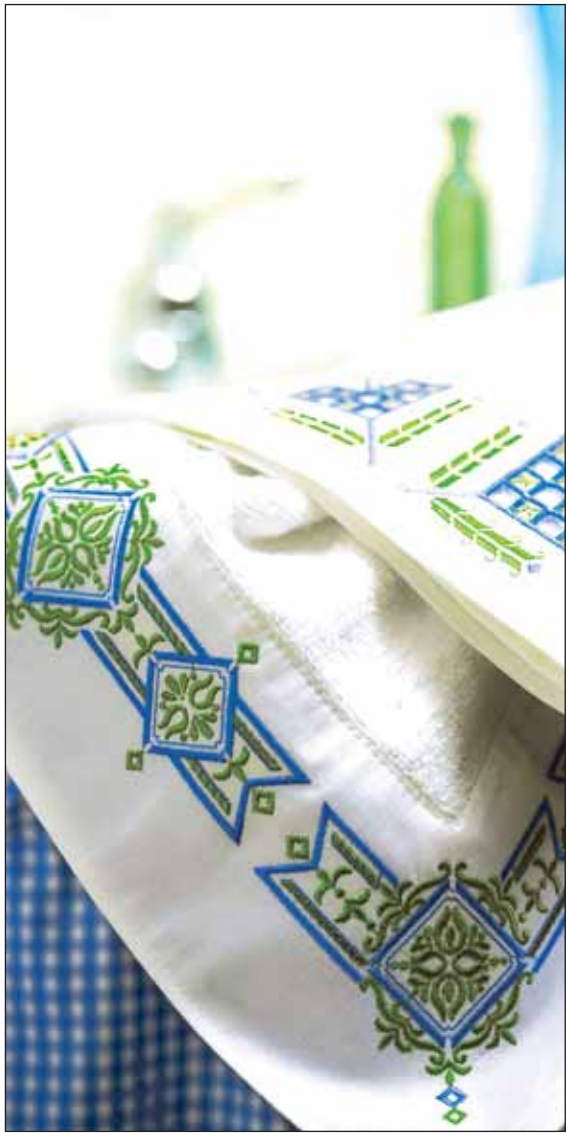
Entoilage à découper

Ce type d'entoilage est découpé dans et autour de la broderie après l'avoir piquée. Il est souvent utilisé avec les tissus extensibles.

Entoilage soluble

Les entoilages solubles se dissoudent dans l'eau. Ils peuvent être posés sur l'endroit ou sur l'envers du tissu. Ce type d'entoilage est souvent utilisé sur l'endroit des tissus tels l'éponge, le polaire, la maille polaire, les molletons et autres tissus dans lesquels les points peuvent pénétrer et disparaître. Il sert également à la broderie de dentelle.

Vérifiez que le tissu sur lequel vous posez l'entoilage soluble est lavable. Conservez vos entoilages solubles dans un sac en plastique hermétique, ceux-ci étant sensibles à l'humidité.



Entoilage adhésif

Les entoilages adhésifs ont une face collante et sont efficaces pour les tissus difficiles à encercler. Au lieu d'encercler le tissu, vous placez l'entoilage, côté papier vers le haut. Soulevez un coin du papier et décollez-le. Vous avez maintenant une surface collante sur laquelle vous poserez le tissu à broder. Vous pouvez aussi utiliser la fonction de bâti pour vous assurer que le tissu restera bien en place. Une fois la broderie terminée, vous pouvez déchirer l'entoilage.

Entoilage thermo-fusible

L'entoilage thermofusible est utilisé avec les tissus fragiles qui risqueraient d'être abîmés par la déchirure de l'entoilage déchirable ou qui ne supportent aucune humidité. Posez l'entoilage dans le cercle avec le tissu avant de piquer et éliminez-le au fer à repasser, réglé sur coton ou lin, sans vapeur.

Remarque : Éloignez l'entoilage de tout environnement humide (eau, humidité), qui provoquerait une détérioration de votre tissu.

Aiguilles

Les aiguilles jouent un rôle important dans la broderie. Le résultat final dépend de l'aiguille utilisée et de son état. La taille normale des aiguilles à broder est de 80.

Changez souvent d'aiguille et vérifiez qu'elle est correctement insérée, côté plat dirigé vers l'arrière.

Aiguilles à broder

L'aiguille à broder est une aiguille à pointe bille fine avec un très grand chas par rapport à une aiguille normale. Ce plus grand chas assure une plus grande mobilité du fil pendant la broderie et facilite le passage des fils fantaisie beaucoup plus épais.

Aiguilles métalliques

L'aiguille métallique convient aux fils métalliques et aux autres fils spéciaux. Elle a un long chas allongé et une gorge plus large pour éviter d'abîmer les fils plus épais et les fils métalliques à brins plats pendant la formation des points.

Fils

L'épaisseur du fil est représentée par un nombre : plus ce nombre est bas, plus le fil est épais. La plupart des broderies sont conçues pour du fil de 40 wt.

Fil de rayonne

Le fil de rayonne est un fil soyeux résistant, brillant, qui est souvent utilisé pour la broderie.

Fils métalliques

Les fils spéciaux comme les fils métalliques sont plus fragiles que les fils à broder de rayonne. Pour éviter la cassure du fil, réduisez la vitesse et utilisez le porte-bobine vertical. Placez le fil sur le porte-bobine en utilisant un patin en feutre et une aiguille métallique.

Fil de canette

Quand vous brodez, vous devez utiliser un fil de canette spéciale. Le fil à broder est moins épais que le fil à coudre pour éviter les bourrages sur l'envers du tissu.

Broderie en applications

Toutes les broderies en applications sont signalées par un A dans les livrets de motifs des CD et des cartes de broderie Pfaff creative smart card.

Pour broder un motif en applications, posez un entoilage sous le tissu puis tendez-le dans le cercle. Commencez à broder. Un contour au point droit est piqué autour du motif en application. Quand la machine s'arrête, placez le tissu de l'application sur le dessus.

Commencez à piquer : la machine piquera tout le long du contour au point droit. Quand la machine s'arrête une seconde fois, retirez le cercle de la machine sans détendre le tissu. Découpez soigneusement autour du tissu de l'application à l'extérieur de la ligne de point droit.

Replacez le cercle sur l'unité de broderie et continuez à broder pour terminer les bords de l'application et la broderie.

Broderie Richelieu

Toutes les broderies Richelieu sont signalées par un A dans les livrets de motifs des CD et des cartes de broderie Pfaff creative smart card.

Pour exécuter une broderie Richelieu, posez un entoilage sous le tissu et tendez-le dans le cercle. Commencez à broder. Un contour au point droit est piqué autour du motif. Quand la machine s'arrête, retirez le cercle de la machine sans détendre le tissu. Découpez avec précaution le tissu à l'intérieur du pourtour au point droit, en prenant garde à ne pas découper l'entoilage. Pour terminer, placez à nouveau le cercle sur l'unité de broderie et continuez à broder.

MOTIFS INTÉGRÉS

Motif L01

Largeur: 238.8 mm

Hauteur: 213,9 mm

Points: 2237

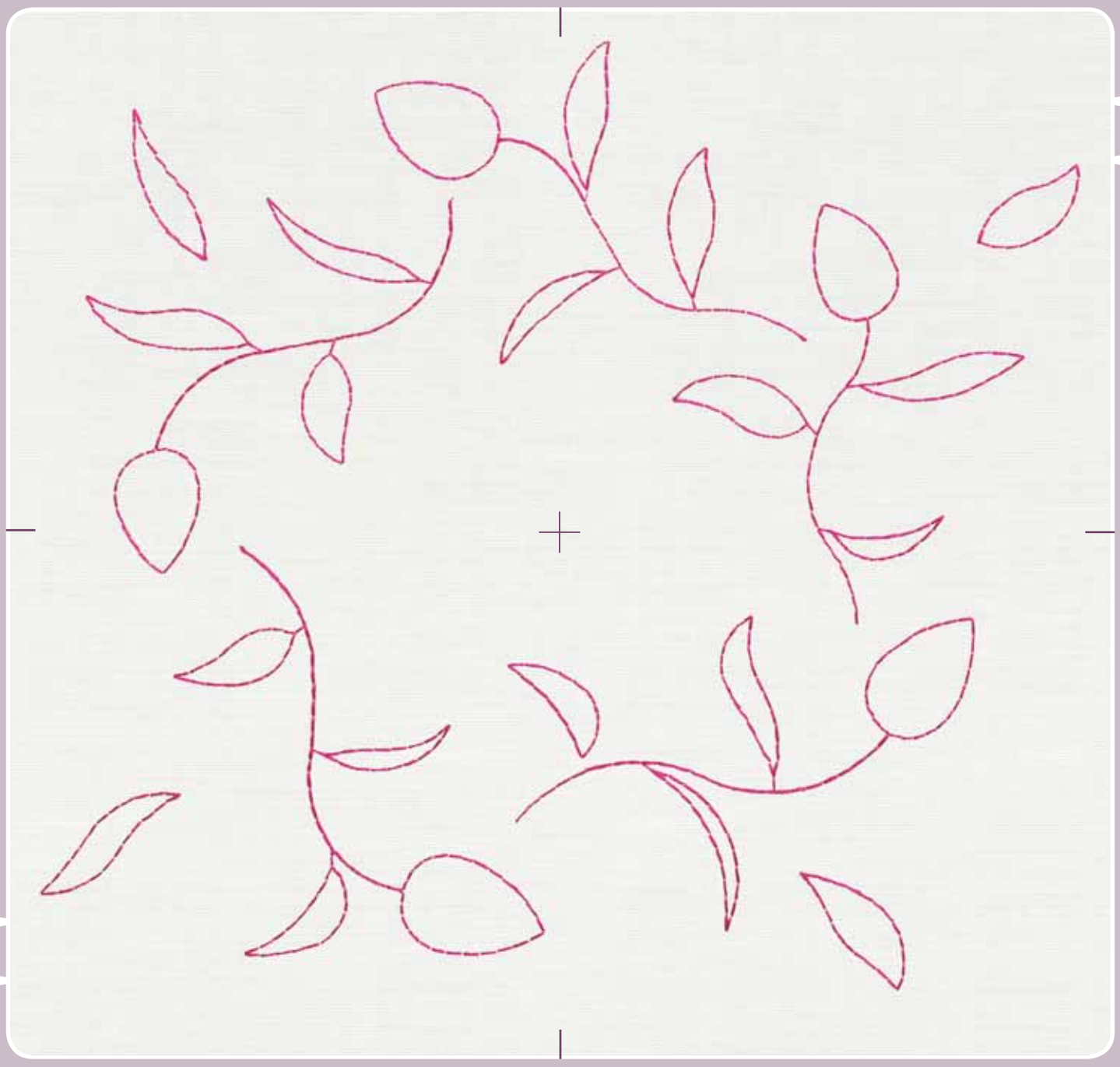
Temps de broderie estimé

A - Couleur 1

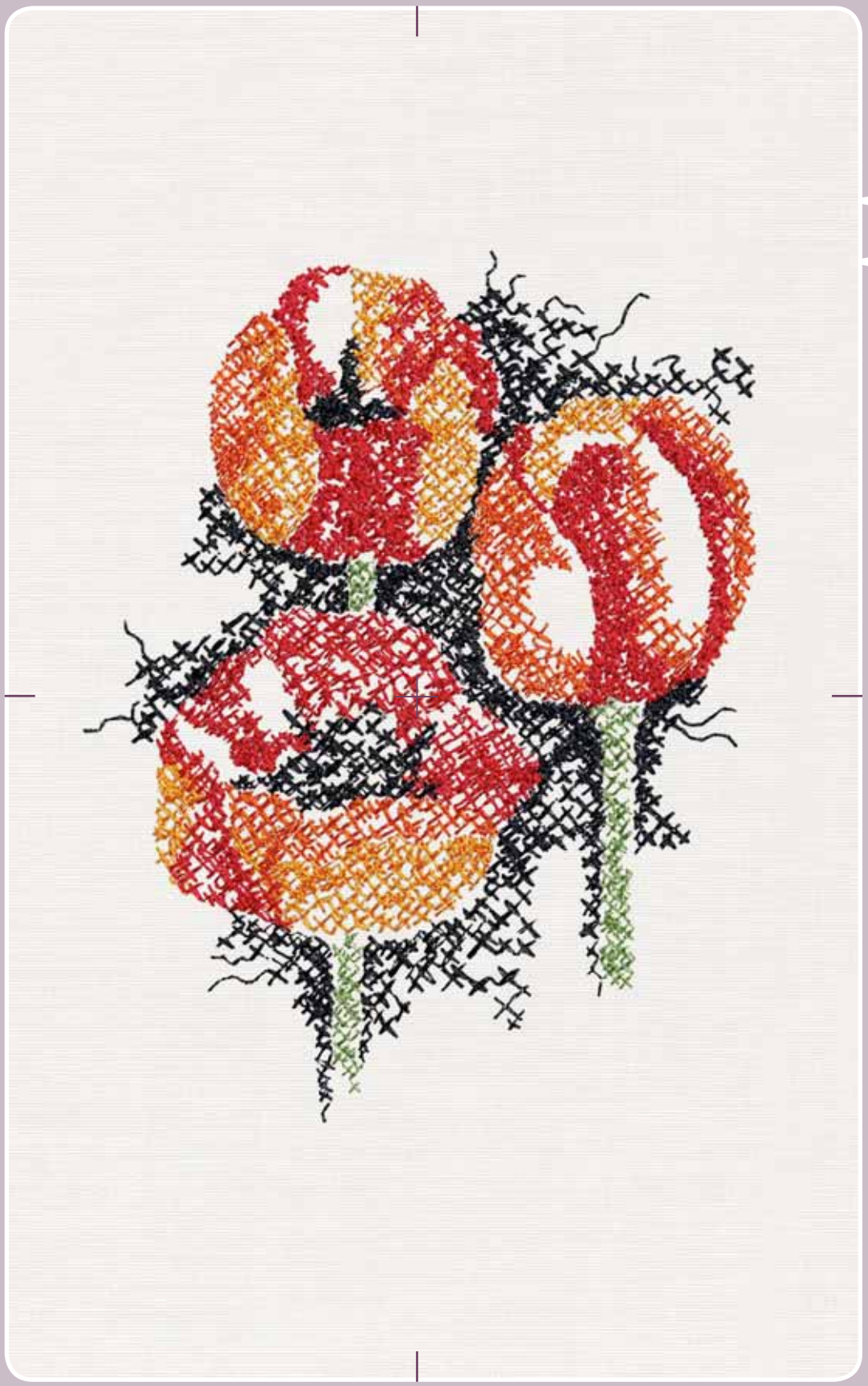
B - Couleur 1

L01B

L01A



75%



Motif L02

Largeur: 111,8 mm

Hauteur: 145,5 mm

Points: 13690

Temps de broderie estimé

Couleur

1
2
3
4
5

Motif L03

Largeur: 72,9 mm

Hauteur: 219,6 mm

Points: 9741

Temps de broderie estimé

Couleur

1
2
3
4

Motif L04

Largeur: 78,3 mm

Hauteur: 221,1 mm

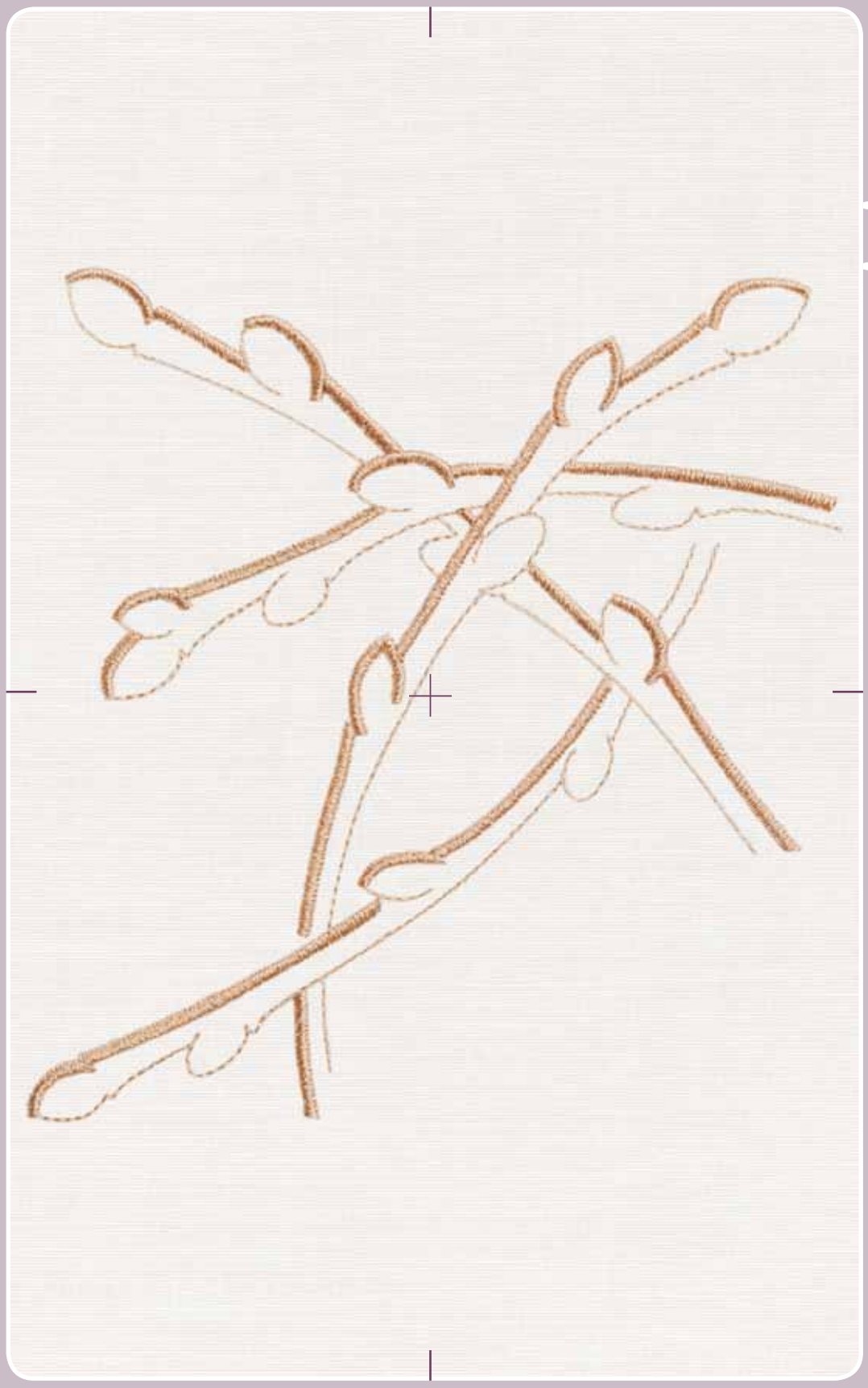
Points: 8781

Temps de broderie estimé

Couleur

1
2
3
4 ≠
5

≠



Motif L05

Largeur: 135,4 mm

Hauteur: 141,1 mm

Points: 4607

Temps de broderie estimé

Couleur

1

Motif L06

Largeur: 122,3 mm

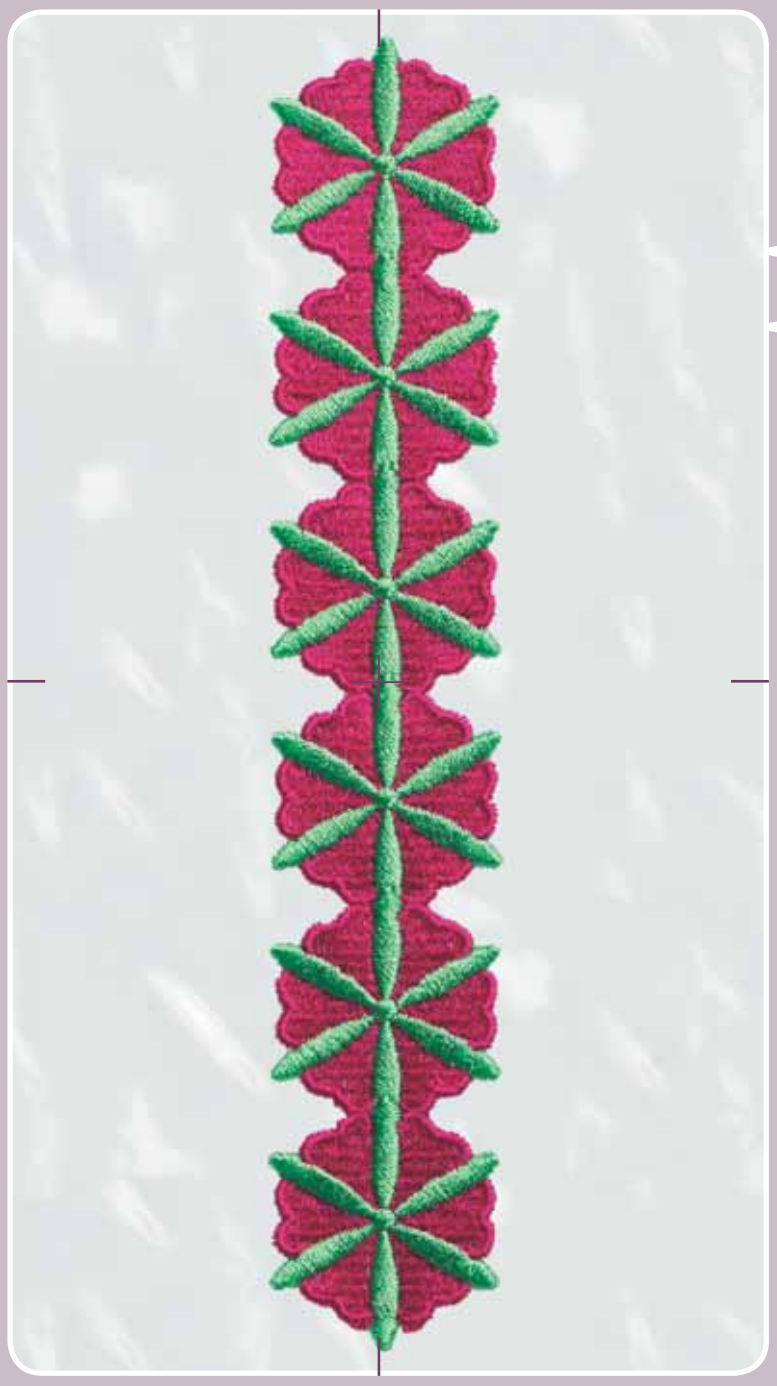
Hauteur: 188,6 mm

Points: 11575

Temps de broderie estimé

Couleur

1 5
2 6
3 7
4 8



S

Motif L07

Largeur: 30,4 mm

Hauteur: 173,1 mm

Points: 18285

Temps de broderie estimé

Couleur

1

2

S

Motif M01

Largeur: 127,3 mm

Hauteur: 127,3 mm

Points: 9062

Temps de broderie estimé

Couleur 1 2 3 4

Motif M02

Largeur: 127,0 mm

Hauteur: 116,5 mm

Points: 8106

Temps de broderie estimé

Couleur 1 2 3 4

Motif M03

Largeur: 115,7 mm

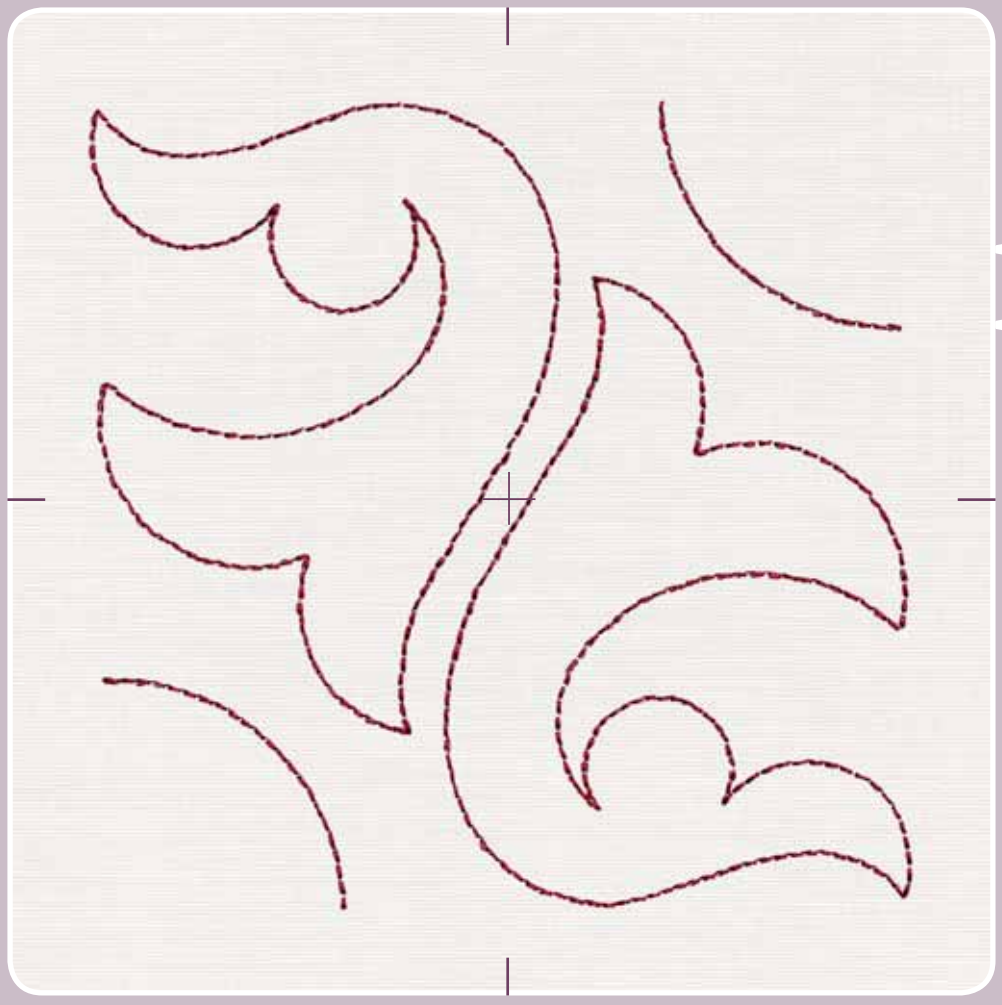
Hauteur: 125,7 mm

Points: 10465

Temps de broderie estimé

Couleur	1	2	3	4	5	6	7
	*	*	*	*	*	*	*

* Utilisez du fil de 30 de grosseur.



Motif M04

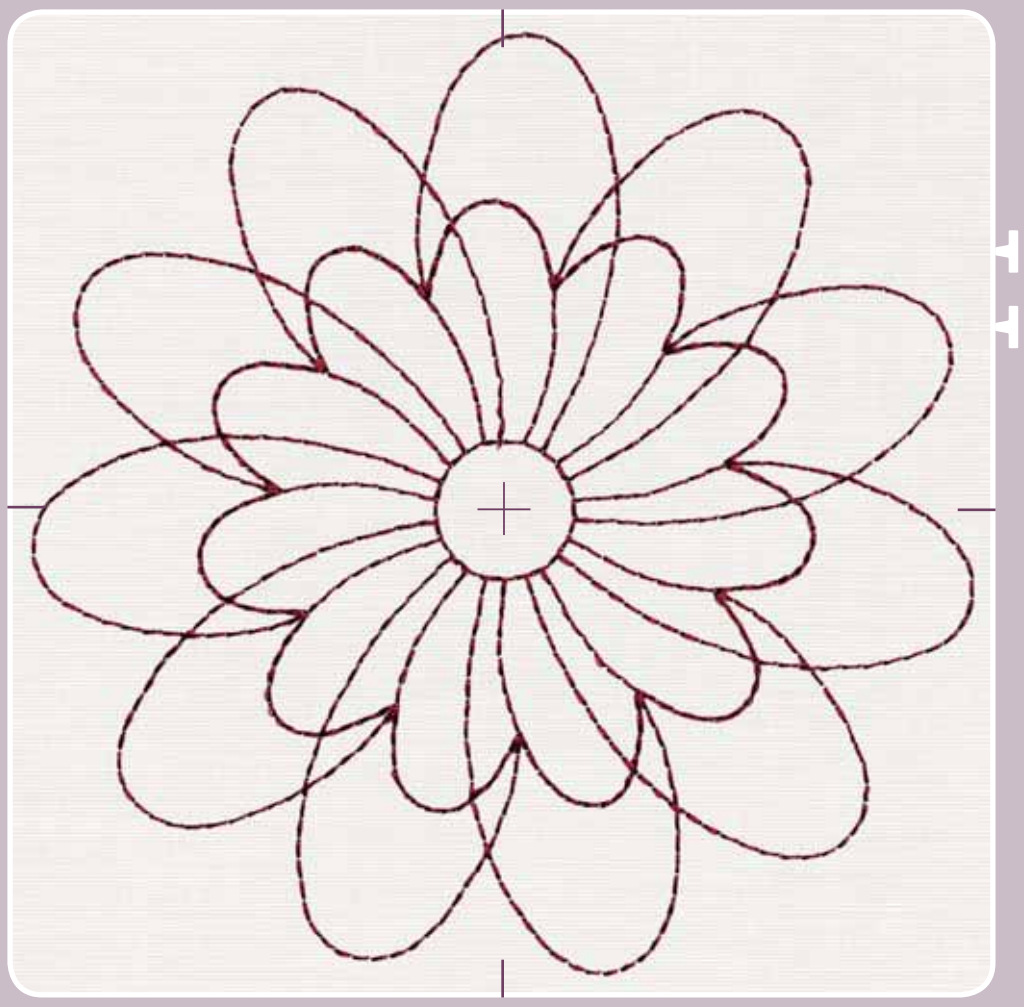
Largeur: 107,0 mm

Hauteur: 107,0 mm

Points: 1280

Temps de broderie estimé

Couleur 1



Motif M05

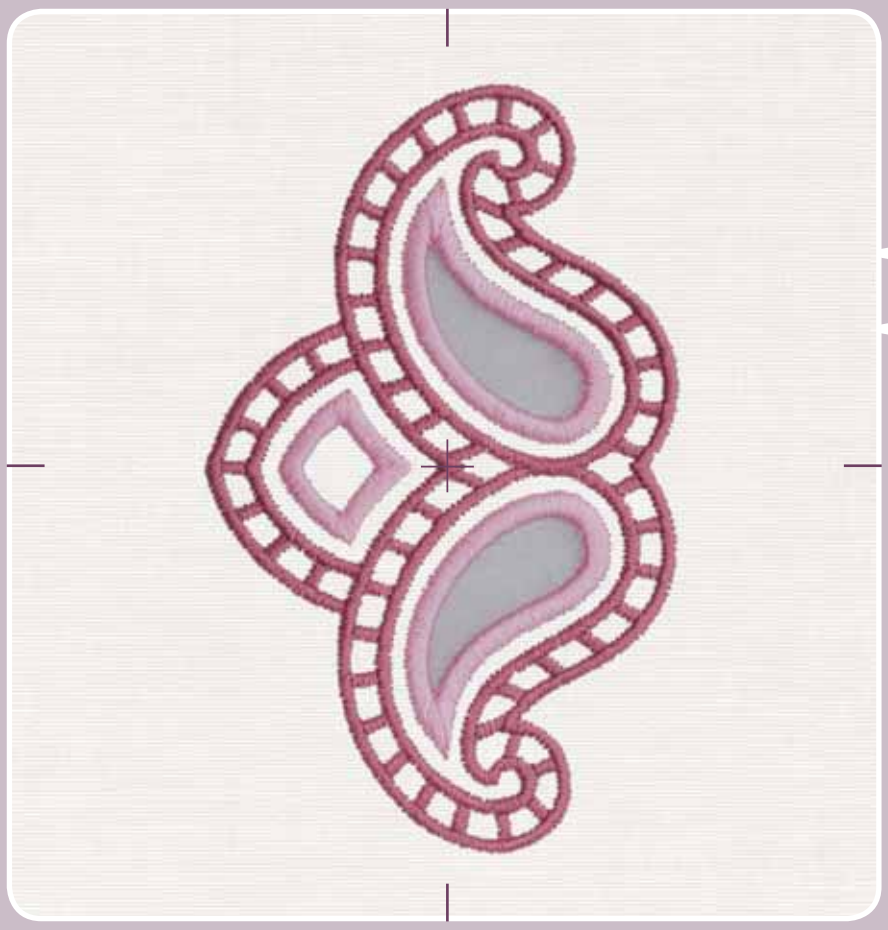
Largeur: 124,8 mm

Hauteur: 124,2 mm

Points: 1961

Temps de broderie estimé

Couleur 1



Motif M06

Largeur: 63,4 mm

Hauteur: 102,9 mm

Points: 7565

Temps de broderie estimé

Couleur	1	2	3	4
u				

u

Motif M07

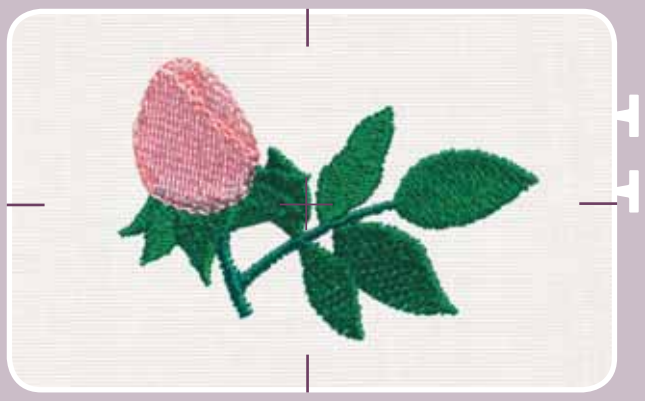
Largeur: 108,4 mm

Hauteur: 112,3 mm

Points: 14061

Temps de broderie estimé

Couleur	1	2	3	4	5	6	7



Motif S01

Largeur: 55,4 mm

Hauteur: 37,0 mm

Points: 2722

Temps de broderie estimé

Couleur	1	2	3	4

S

Motif S02

Largeur: 28,9 mm

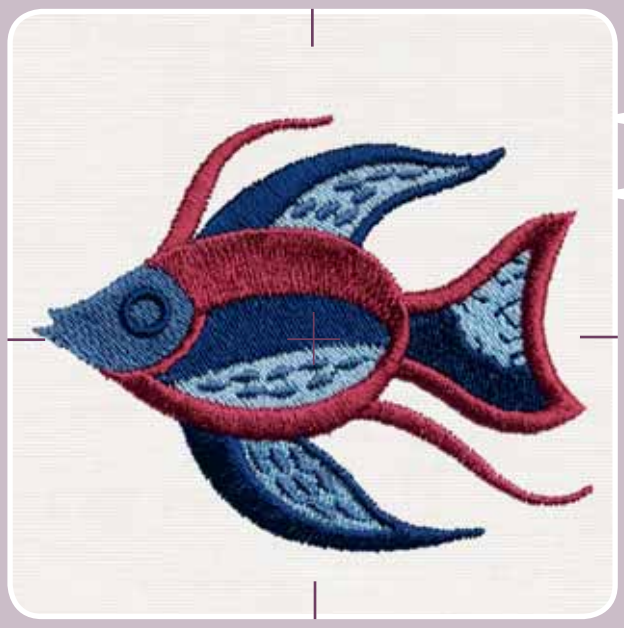
Hauteur: 33,4 mm

Points: 2191

Temps de broderie estimé

Couleur

1
2
3



Motif S03

Largeur: 75,9 mm

Hauteur: 64,4 mm

Points: 5917

Temps de broderie estimé

Couleur

1
2
3
4

fi

S

fi

S

Motif S04

Largeur: 18,1 mm

Hauteur: 29,5 mm

Points: 1452

Temps de broderie estimé

Couleur
1
2
3

Motif S05

Largeur: 56,8 mm

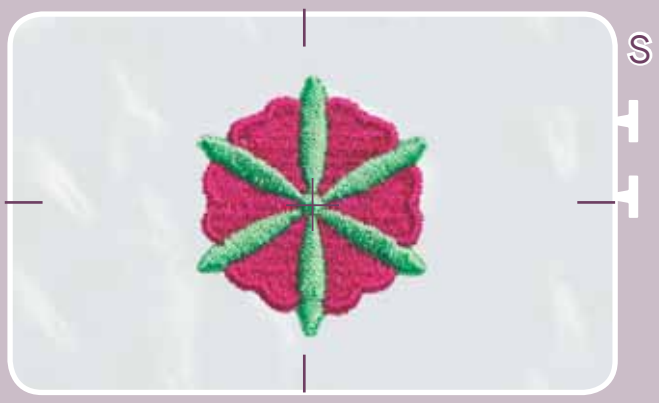
Hauteur: 67,8 mm

Points: 5835

Temps de broderie estimé

Couleur
1 ≠
2
3 fi

≠



S

Motif S06

Largeur: 30,2 mm

Hauteur: 33,6 mm

Points: 3174

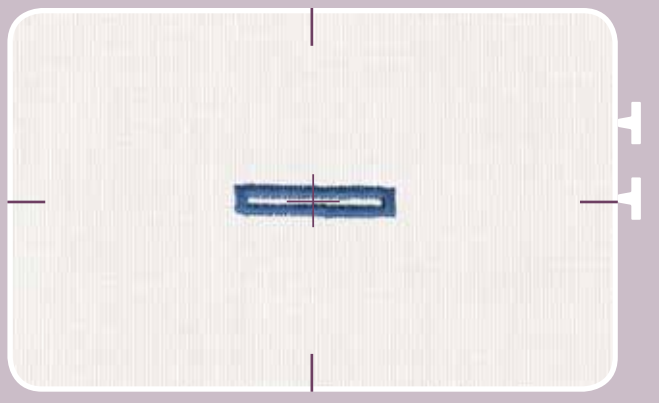
Temps de broderie estimé

Couleur

1

2

S



Motif S07

Largeur: 21,2 mm

Hauteur: 4,2 mm

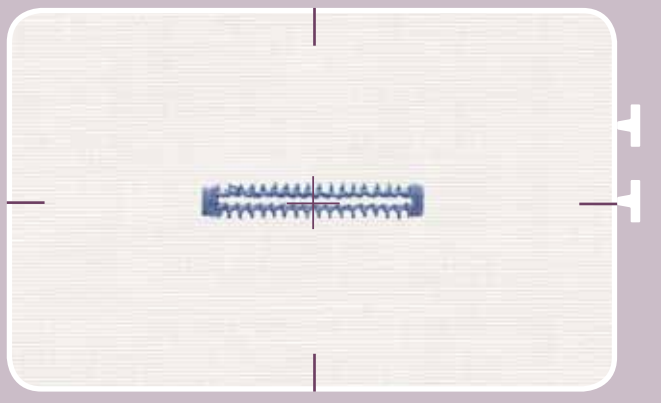
Points: 161

Temps de broderie estimé

Couleur

1 *

* Pour obtenir des boutonnières solides, utilisez du fil de couture normal en fil d'aiguille et en fil de canette.



Motif S08

Largeur: 29,5 mm

Hauteur: 4,8 mm

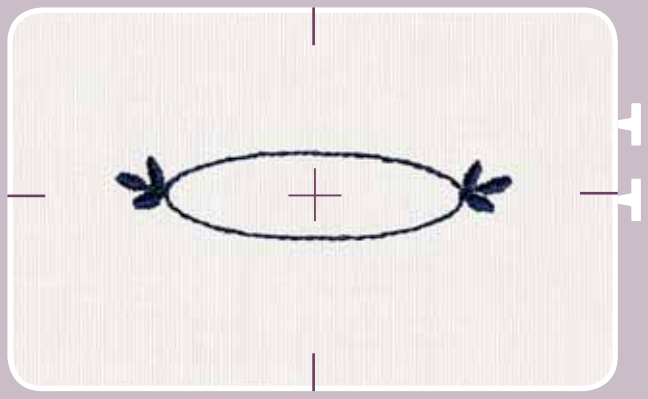
Points: 225

Temps de broderie estimé

Couleur

1 *

* Pour obtenir des boutonnières solides, utilisez du fil de couture normal en fil d'aiguille et en fil de canette.



Motif S09

Largeur: 52,4 mm

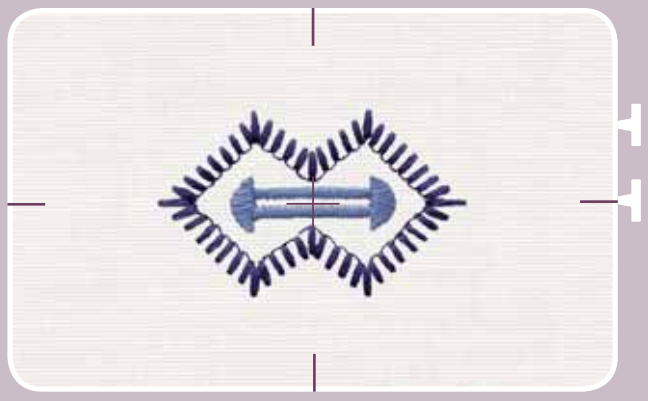
Hauteur: 11,3 mm

Points: 318

Temps de broderie estimé

Couleur

1



Motif S10

Largeur: 41,7 mm

Hauteur: 26,0 mm

Points: 731

Temps de broderie estimé

Couleur

1

2 *

* Pour obtenir des boutonnières solides, utilisez du fil de couture normal en fil d'aiguille et en fil de canette.

Monogrammes

1. Hauteur: 17 mm | 2. Hauteur: 28 mm | 3. Hauteur: 42 mm

	Pouty	Times New Roman
1		
2		
3		

ENTRETIEN

Remplacement de la plaque à aiguille

Éteignez l'interrupteur principal

Démontage

- Relevez le pied presseur. Placez le changeur de plaque à aiguille (changeur d'ampoule d'éclairage) comme sur la photo et soulevez la plaque à aiguille sur la droite, puis sur la gauche. Vous pouvez à présent la retirer facilement.

Remise en place

- Placez la plaque à aiguille contre la butée arrière de l'évidement puis abaissez la partie avant jusqu'à ce qu'elle s'enclenche. Avant de commencer à coudre, vérifiez que la plaque à aiguille est complètement à plat.

Remarque : Escamotez les griffes d'entraînement pour retirer plus facilement la plaque à aiguille.

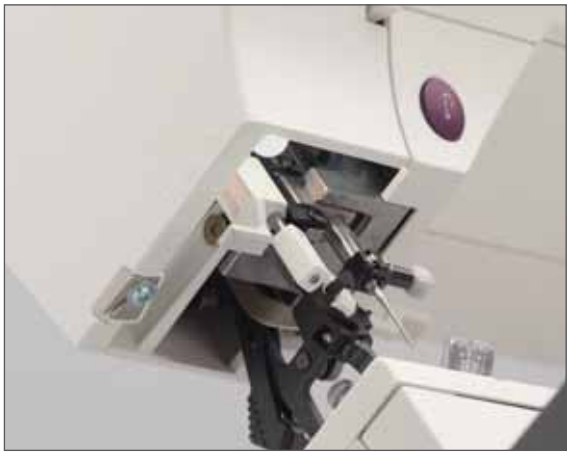
Nettoyage

Éteignez l'interrupteur principal

- Retirez la plaque à aiguille et escamotez les griffes d'entraînement. Nettoyez les griffes d'entraînement et la zone du crochet avec la brosse.
- Nettoyez la machine à coudre toutes les 10-15 heures de fonctionnement.

Nettoyage de l'écran

Essuyez l'écran avec un chiffon propre et sec non pelucheux.
N'UTILISEZ PAS de produits de nettoyage agressifs ni de solvants !



Changement de l’ampoule électrique

Éteignez l’interrupteur principal

- Débranchez le cordon électrique et la pédale de commande de la machine.
- Enlevez le coffret-accessoires. L’ampoule est située à l’intérieur de la machine à coudre, à côté de l’enfileur-aiguille.

Retrait de l’ampoule

Enfoncez le changeur d’ampoule le plus profondément possible. Faites à présent tourner l’ampoule d’un demi-tour dans le sens contraire des aiguilles d’une montre et retirez l’ampoule.

Mise en place de l’ampoule

Important: Utilisez une ampoule d’éclairage ayant les caractéristiques indiquées sur le côté gauche de la machine, 12V max. 5W.

Placez l’ampoule dans le changeur d’ampoule. Introduisez l’ampoule dans la douille oblique et tournez jusqu’à ce que les deux tiges s’insèrent dans leurs logements respectifs. Poussez l’ampoule à fond dans la douille en tournant d’un demi-tour vers la droite. Retirez le changeur de l’ampoule. L’ampoule est solidement maintenue, vous pouvez donc l’enlever en toute sécurité.

Vous pourrez vous procurer des ampoules de rechange auprès de votre revendeur Pfaff.

Que faire si ...?

Dans ce chapitre, nous vous suggérons quelques solutions en cas de problème avec votre *creative* 2170. Pour plus d'information, contactez votre revendeur Pfaff qui vous assistera.

Couture

Problème/ Cause	Solution
La machine saute des points	
Avez-vous correctement inséré l'aiguille ?	Enfoncez l'aiguille profondément vers le haut avec son côté plat face à vous.
Avez-vous inséré la bonne aiguille ?	Utilisez une aiguille system 130/705 H.
L'aiguille est-elle courbée ou émoussée ?	Insérez une nouvelle aiguille.
Avez-vous correctement enfilé la machine ?	Vérifiez l'enfilage de la machine.
L'aiguille n'est-elle pas trop petite pour le fil ?	Changez d'aiguille.
Le fil d'aiguille casse	
Avez-vous correctement inséré l'aiguille ?	Enfoncez l'aiguille profondément vers le haut avec son côté plat face à vous.
Avez-vous inséré la bonne aiguille ?	Utilisez une aiguille system 130/705 H.
L'aiguille est-elle courbée ou émoussée ?	Insérez une nouvelle aiguille.
Avez-vous correctement enfilé la machine ?	Vérifiez l'enfilage de la machine.
L'aiguille n'est-elle pas trop petite pour le fil ?	Changez d'aiguille.
N'utilisez-vous pas un fil de mauvaise qualité avec des nœuds ou un fil qui s'est desséché après une trop longue conservation ?	Changez de fil.
Le fil de canette casse	
Avez-vous correctement inséré la canette ?	Vérifiez le fil de la canette.
La couture n'est pas régulière.	
La tension du fil est-elle correctement réglée ?	Vérifiez la tension du fil.
N'utilisez-vous pas un fil trop épais ou avec des nœuds ?	Changez de fil.
La canette est-elle correctement bobinée ?	Vérifiez le bobinage de la canette
La machine n'entraîne pas le tissu ou l'entraînement est irrégulier	
Avez-vous correctement enfilé la machine ?	Vérifiez l'enfilage de la machine.
Y a-t-il des amas de fibres entre les rangées de dents des griffes d'entraînement ?	Retirez la plaque à aiguille et nettoyez les griffes avec une brosse.
Le tissu bourre dans la machine	
Les griffes d'entraînement sont-elles escamotées ?	Sortez les griffes d'entraînement.
Affichage incorrect ou pas d'affichage	
Y a-t-il des restes de fil dans le crochet ?	Enlevez les restes de fils.
Le contraste de l'écran est-il bien réglé ?	Réglez le contraste de l'écran.

Broderie

Problème/ Cause	Solution
Le motif de broderie est déformé	
Avez-vous suffisamment tendu le tissu dans le cercle ?	Le tissu doit être bien tendu dans le cercle, de telle manière qu'il n'y ait pas de plis.
Le cercle intérieur de broderie est-il bien fixé au cercle extérieur ?	Encerclez le tissu de telle manière que le cercle intérieur soit toujours bien adapté au cercle extérieur.
Le motif de broderie s'est contracté	
Avez-vous bien entoilé votre tissu ?	Placez un entoilage adhésif/papier autocollant et/ou un entoilage soluble à l'eau sur le tissu.
Le fil d'aiguille casse	
Avez-vous utilisé la bonne aiguille ?	Insérez une aiguille avec un chas plus grand (System 130N).
L'aiguille est-elle courbée ou émoussée ?	Insérez une nouvelle aiguille.
L'aiguille n'est-elle pas trop grosse pour le fil ?	Utilisez une aiguille de taille adéquate.
Avez-vous correctement inséré l'aiguille ?	Enfoncez l'aiguille profondément vers le haut avec son côté plat face à vous.
Avez-vous correctement enfilé la machine ?	Vérifiez l'enfilage de la machine.
N'utilisez-vous pas un fil de mauvaise qualité avec des nœuds ou un fil qui s'est desséché après une trop longue conservation ?	Changez de fil.

Pièces et accessoires non d'origine

La garantie ne couvre aucun défaut ni dommage causé par l'utilisation d'accessoires ou de pièces n'étant pas d'origine.

Index

A

Accessoires
- accessoires de broderie 5:10
- accessoires standard 1:16

Adaptateur de cercle à broder 5:40
Affichage de la grille 5:8
Agrandissement de l'image 5:6, 5:22
Aiguille
- changement 2:7
- enfilage 2:14

Aiguilles 5:45
Aiguille double 3:6, 3:24
- couture 3:24
- couture de points Maxi 3:24

Aiguille double, enfilage 2:15
Aiguille lancéolée 4:22
Ampoule électrique
- changement 6:3

Animaux 1:12
Arc de cercle 5:6, 5:31-5:32
Assistant machine 2:17

B

Barre d'outils 3:7
Bâti dans le cercle de broderie 5:4, 5:17
Bobinage de canette
- avec le second porte-bobine 2:9
- avec le porte-bobine 2:8
- avec le troisième porte-bobine 2:9
- réglage de la vitesse 2:11
- par l'aiguille 2:10
- pendant la broderie 2:10

Bords coquille 4:25
Bouton aiguille en haut/en bas 3:2
Bouton Couture lente 3:2
Bouton coupe-fil 3:2
Boutonnière 3:15-3:18
- pose du pied 3:15
- boutonnière automatique 3:16
- Boutonnière à œillet avec fil guimpeur 3:17-3:18
- équilibrage de boutonnière 3:16
- coudre 3:16
- une boutonnière manuellement 3:16
- une boutonnière programmée 3:16
- guide pour boutonnières Sensormatic 3:15
- Astuces 3:18
- avec fil guimpeur 3:17

Boutons
- couture de boutons 3:19

Boutons de fonction 3:2
Bouton de marche arrière 3:2
Branchement électrique 2:2
Bras libre 2:4
Broderie 5:21
Broderie 5:1-5:70
- accessoires 5:10
- Broderie en applications 5:47
- pose du pied à broder 5:10
- fixation du cercle 5:13
- bâti dans le cercle 5:17
- broderie Richelieu 5:47
- combinaisons de broderies 5:31
- broderie de motifs individuels d'une carte 5:16
- commencer à broder 5:14
- cercle 5:13
- Insertion d'une carte 5:10
- Déplacement du motif dans le cercle 5:20
- Broderie multicolore 5:19
- Broderie d'une seule couleur 5:20

Positionnement des motifs dans le cercle de broderie 5:22-5:23
Enlever le cercle 5:13
Sélection d'un motif 5:16-5:17
vitesse 5:9
fenêtre 5:2
Broderie anglaise 4:22
Broderie d'une seule couleur 5:20
Broderie de plusieurs couleurs 5:26
Broderie de monogrammes et de lettres 5:27-5:30
Broderie en applications 5:47
Broderie multicolore 5:19
Broderie Richelieu 5:47

C

Canette et boîtier de canette
insertion 2:12
Caractéristiques techniques 6:11
Carte creative memory card
préparation à l'enregistrement 5:41
Cercle 5:13
fixation du cercle 5:13
enlever le cercle 5:13
sélection 5:7
Changement de couleur 5:7, 5:18
Coffret-accessoires 2:4
Contraste de l'écran 2:3
Coupe-fil 2:3, 5:9
Couture 3:1-3:28
Couture dans quatre sens 3:3, 3:25-3:26
Couture décorative 4:1-4:28
remarques générales 4:2
Couture en piqué libre 3:6, 4:24
Couvercle 2:4
Création automatique de points 5:5, 5:33
Création de points
automatique 5:5, 5:33-5:34
Creative Assistant 2:17, 3:10

D

Début de motif 3:2
Démo 3:28
reproduire 3:28
programmation 3:28
Déplacement du motif dans le cercle 5:20
Déplacer le cercle 5:8
Dernier point 3:7
Détecteur de fil de canette 2:12, 3:2

E

Écran d'accueil 3:7
Encercler le tissu 5:15
Enfilage
aiguille 2:14
aiguille double 2:15
Éléments constitutifs de la *creative* 2170 1:14
Éléments constitutifs du cercle à broder 1:15
Éléments constitutifs de l'unité de broderie 1:15
Enregistrement des paramètres 3:12
Enfileur-aiguille 2:14
Entoilages 5:44-5:45
Entretien 6:1-6:5
Équilibre 3:6
Esc 3:10
État actuel 5:8

F

Fermetures à glissière
  couture de fermetures à glissière 3:23
Festons 1:11
Feuilles et fleurs 1:12
Fil de canette 2:15
Fils 5:46
Fonctions du mode Couture 3:3-3:6
Formats de fichiers 5:40
Fronçage au point droit 4:25

G

Gabarit de broderie
  utilisation 5:42-5:43
Genouillère électronique 2:16
  retrait 5:11
Gestionnaire de données creative 2:18-2:19, 5:36-5:40
Gestionnaire de donnés 5:2, 5:9, 5:36-5:40
Griffes d'entraînement 2:7
  escamotage 5:11
Guide pour boutonnière Sensormatic 3:15

I

Icône d'annulation de modification 5:7
Icône de déplacement 5:5
IDT (Double Entraînement Intégré)
  débrayage 2:6, 5:11
  embrayage 2:6
Information 3:7, 5:9
Information sur le point 5:4
Interrupteur principal 2:3
Introduction 1:7-1:18
Inversion 3:13
Inversion latérale 3:3, 5:7
Inversion verticale 3:3, 5:6

L

Largeur de point 3:11
Lettres 1:13, 4:26-4:27, 5:27-5:30
Longueur de point 3:11

M

Mallette de transport 2:4
Menu contextuel 3:8-3:9
  de broderie 5:8
Menu personnel 3:27
Menu principal 3:7
Messages
  options de messages 3:28
  options de messages 5:8
Mini-menu principal 5:3
Mise à jour de votre machine 2:20-2:23
Mode d'emploi 2:2
Monogramme 4:28, 5:70
Monogrammes et lettres
  broderie 5:27-5:30
Motifs
  motifs intégrés 5:49-5:70
  transférer des motifs 5:41
Motifs intégrés 5:49-5:70

N

Nervures
  nervures à l'aiguille double 4:23
Nervures à l'aiguille double 4:23
Nettoyage 6:2

O

OK 3:10
Options supplémentaires 5:6
Ourlet à jours 4:22
Ourlet roulé 3:24

Œ

Œillets 3:19

P

Patchwork 4:16
Patchwork avec applications 4:19
Pédale, branchement 2:2
Piqûre dans la couture 4:18
Piéçage du dessus du quilt 4:18
Pied presseur
  changement 2:5
  retrait 2:5
  pose 2:5
Plaque à aiguille
  changement 6:2
Point cocotte 3:23
Point d'arrêt 3:12
Point d'arrêt automatique 3:4
Point de chausson 3:23
Point de croix 4:23
Point droit 3:14
Point individuel 3:4
Point invisible 3:22
  point invisible élastique 3:22
Point zigzag piqué 3:14
Points d'ourlet 1:11
Points de broderie antiques 1:12
Points de broderie antiques faits main 4:23
Points de croix 1:11
Points de quilting 1:11
Points fantaisie 1:11, 1:12, 1:13
  modification d'un point fantaisie 3:12
  sélectionner 4:2
Points géants 5:26
Points MAXI 1:13, 4:24
Points Overlock 3:21
  point overlock fermé 3:21
  fermé avec fil au bord 3:21
  point overlock ouvert 3:21
Points satins 1:11
Points utilitaires 1:8-1:11
Points utilitaires
  modification d'un point utilitaire 3:11
Pointillés en piqué libre 4:19
Positions d'aiguille 3:13
Positionnement précis d'un motif 5:6, 5:23-5:25
Préparation 2:1-2:24
Prog. patchwork 3:6, 4:16
  créer un nouveau programme 4:17
Programme de bâti 3:14
Programme de points d'arrêt 3:5, 3:12

Q

Quilting 4:16

R

Remarques générales 2:17
Réglage des points
  modifications des réglages de point 4:3
Reprisage 3:20
  reprisage automatique 3:20
  équilibrage du point de reprisage 3:20
  reprisage programmable 3:20
  avec point élastique 3:20
Releveur de pied presseur 2:16

S

Séquence de mots
  édition 4:27
  enregistrement 4:27
Sélectionner un point 3:11
Sélection de points 5:4
Séquence de couture 4:4-4:10
  réglage d'une séquence de couture existante 4:7
  disposer des points 4:6
  fermer sans enregistrer. 4:9
  créer 4:5
  supprimer 4:9
  insérer un point 4:7
  insertion d'un point au début 4:7
  ouverture à partir d'une creative memory card 4:10
  ouvrir à partir de la mémoire 4:10
  enregistrer 4:8
  sélection et ouverture d'une séquence enregistrée 4:9
Stitch Creator 4:11-4:15
Supprimer 5:6

T

Table des matières 1:4-1:6
Tableau récapitulatif des points 1:8
Tapering 3:5, 4:20-4:21
  tapering asymétrique 4:21
  tapering symétrique 4:20
Tension du fil 2:13, 3:11
Tension du fil de bobine 2:13

U

Unité de broderie
  pose 5:12
  retrait 5:13

V

Vitesse
  vitesse de broderie 5:9
Vue d'ensemble de la machine 1:14

Z

Zoom
  déplacement de la zone agrandie 5:35
  zoom avant 5:4, 5:35
  zoom arrière 5:4

Ce produit peut être recyclé conformément à la législation nationale en vigueur relative au matériel électrique/électronique. En cas de doute, veuillez contacter votre revendeur.

Dimensions (l x h x p) l = 187 mm x h = 290 mm x p = 408 mm

Poids = ~9,5kg

Tension nominale (réversible) = commutable 120V/230V

Consommation électrique = 75W

Lampe de couture = 12V/5W

Vitesse de couture (max. et min.) = max. 1100 tr/min / min. 60 tr/min

Largeur de point = 9 mm

Longueur de point = -6mm (marche arrière) ... 0 ... 6mm

releveur de pied presseur = 8 mm

hauteur max. du pied presseur = 8,3 mm (environ)

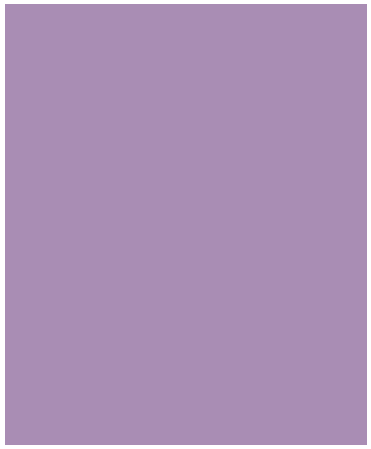
système d'aiguille = 130/705H

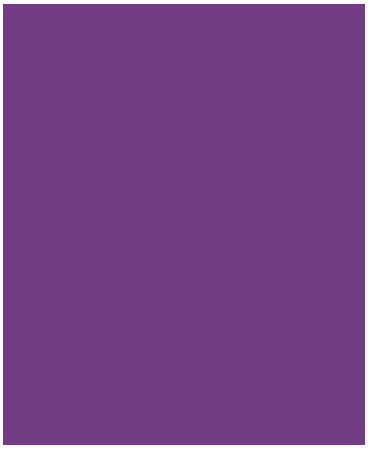
Nous nous réservons le droit de modifier l'équipement de la machine et le jeu d'accessoires sans préavis ainsi que de modifier les performances ou le design.

Ces éventuelles modifications seront toujours apportées au bénéfice de l'utilisateur et du produit.

Propriété intelectuelle

PFAFF, creative et IDT (image) sont des marques déposées ou des marques commerciales de VSM Group AB.





VSM Group AB • SE-561 84 Huskvarna • SWEDEN
www.pfaff.com

413 04 79-31D • French • Inhouse • © 2006-2008 VSM Group AB • Printed in Sweden on environmental-friendly paper